

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN KONSEP DIRI
DENGAN HUBUNGAN INTERPERSONAL TEMAN SEBAYA PADA SISWI
MA MU'ALLIMAT NU KUDUS**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S1)
dalam Ilmu Psikologi



Oleh :

JUNAIDAH FATHIYATI

2007016004

**PRODI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Junaidah Fathiyati

Nim : 2007016004

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN KONSEP DIRI
DENGAN HUBUNGAN INTERPERSONAL TEMAN SEBAYA PADA SISWI
MA MU'ALLIMAT NU KUDUS

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya tulis pribadi, kecuali pada
beberapa bagian yang memiliki sumber rujukannya.

Semarang, 17 September 2024



METERAI
TEMPEL
JABAT AL 127146367

Junaidah Fathiyati

NIM 2007016004

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN KONSEP DIRI DENGAN HUBUNGAN INTERPERSONAL TEMAN SEBAYA PADA SISWI MA MU'ALLIMAT NU KUDUS
Penulis : Junaidah Fathiyati
NIM : 2007016004
Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang *munaqosah* oleh Dewan Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Psikologi.

Semarang, 30 Oktober 2024

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Dewi Khurun Aini, M.A
NIP. 198605232018012002

Penguji II

Khairani Zikrinawati, M.A
NIP. 199201012019032036

Penguji III

Lucky Ade Sessiani, M.Psi
NIP. 198512022019032010

Penguji IV

Nadva Arivani Hasanah N., M.Psi. Psikolog
NIP. 199201172019032019

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Syamsul Ma'arif, M.Ag
NIP. 197410302002121002

Pembimbing II

Khairani Zikrinawati, M.A
NIP. 199201012019032036

PERSETUJUAN PEMBIMBING 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu 'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN KONSEP DIRI
DENGAN HUBUNGAN INTERPERSONAL TEMAN SEBAYA PADA SISWI
MA MU'ALLIMAT NU KUDUS
Nama : JUNAIDAH FATHIYATI
NIM : 2007016004
Jurusan : PSIKOLOGI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu 'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing I,

Prof. Dr. Syamsul Ma'arif M. Ag
197410302002121002

Semarang, 18 September 2024
Yang bersangkutan

Junaidah Fathiyati
2007016004

PERSETUJUAN PEMBIMBING 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI**

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu 'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN KONSEP DIRI
DENGAN HUBUNGAN INTERPERSONAL TEMAN SEBAYA PADA SISWI
MA MU'ALLIMAT NU KUDUS

Nama : JUNAIDAH FATHIYATI

NIM : 2007016004

Jurusan : PSIKOLOGI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu 'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,

Khairani Zikrinawati, S. Psi, MA.
199201012019032036

Semarang, 24 September 2024
Yang bersangkutan

Junaidah Fathiyati
2007016004

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Al-Baqarah: 286)

"Ilmu tanpa amal adalah kegilaan, dan amal tanpa ilmu adalah kesia-siaan."

(Imam Ghazali)

"Bentuk kesabaran yang paling sulit adalah kemampuanmu untuk bertahan dalam situasi yang tidak kamu inginkan."

(Gus Baha)

“Man Jadda Wa Jadda”

Hubungan antar manusia itu rumit, tapi ada rumus yang menyederhanakannya.

"Perlakukan orang lain sebagaimana kamu ingin diperlakukan"

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil'alamiin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang selalu diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Besar Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di yaumul qiyamah kelak Amin ya robbal 'alamin.

Terselesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Konsep Diri Dengan Hubungan Interpersonal Teman Sebaya Pada Siswi MA Mu'allimat Nu Kudus ” ini dengan baik untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi dari Fakultas Psikologi dan Kesehatan (FPK) Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Skripsi ini tentu tidak akan dapat berhasil tanpa dukungan dari berbagai pihak. Dalam proses pengerjaan, persiapan dan pelaksanaan skripsi ini penulis mengalami berbagai hambatan dan kesulitan namun akhirnya penulis mampu bertahan dan bisa menyelesaikan penelitian, ini tidak luput dari semua pihak yang telah memberi dukungan secara langsung maupun tidak langsung. Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri WalisongonSemarang.
2. Prof. Dr. Baidi Bukhori, M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
3. Ibu Dewi Khurun Aini, M.A. selaku ketua jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang beserta jajarannya.

4. Prof. Dr. Syamsul Ma'arif, M.Ag. selaku pembimbing 1 dan wali dosen yang telah membimbing dan mengarahkan dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
5. Ibu Khairani Zikrinawati., S.Psi., M.A. selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
6. Seluruh dosen dan staff akademik Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu, pengetahuan dan bantuan lainnya kepada penulis selama perkuliahan
7. Kepada Madrasah Aliyah Mu'allimat NU Kudus yang sudah memberi pelayanan dan fasilitas guna menunjang penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada siswi MA Mu'allimat NU Kudus yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian
9. Kepada semua pihak yang telah membantu penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis akan terbuka terhadap masukan dan saran terkait hasil penelitian ini. Peneliti berharap semoga penelitian ini memberikan banyak manfaat kepada semua pihak.

Wa'alaikumussalam Warahmatullahi Wabarokatuh

Semarang, 17 September 2024

Junaidah Fathiyati

NIM: 2007016004

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, terhadap proses yang dilalui segala syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat serta segala energi positifnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik. Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Oleh karena itu skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, bapak Syafi'i dan almaghfurlaha ibu Siti Choiriyah, AH yang selalu memberikan ketenangan, kenyamanan, motivasi, memberikan cinta dan kasih sayang, selalu mendukung semua keputusan dan pilihan dalam hidup penulis serta tidak pernah putus mendoakan penulis. Terimakasih banyak atas semuanya.
2. Chofiyanda dan Hilyati Khulaila, kakak dan adik yang selalu saya sayangi dan banggakan. Terimakasih telah memberikan semangat, doa, sharing kepada penulis dalam menempuh pendidikan sampai saat ini.
3. Bapak/ Ibu Guru dan Dosen yang telah memberikan ilmunya kepada saya. Terimakasih atas ilmunya tanpa panjenengan saya bukanlah siapa-siapa dan tak bisa apa-apa.
4. Teman – teman psikologi angkatan 2020 khususnya yaitu Maula, Lusi, Dinda, Nuzul, Lintas, Fadia, Terimakasih sudah menjadi tempat untuk berkeluh kesah, sharing skripsi, selalu memotivasi, dan selalu meluangkan waktu untuk diajak bermain.
5. Teman – teman seperjuangan dari tsanawiyah yaitu Meli, Naila, Khoiril dan Fitri. Terimakasih sudah menjadi tempat untuk berkeluh kesah, sharing skripsi, selalu memotivasi dan berjuang bersama.
6. Teman – teman angkatan 2020 prodi Psikologi UIN Walisongo Semarang khususnya kelas A. Terimakasih telah kebersamai proses perkuliahan.
7. Habib zaidan bin yahya berserta hadroh sekar langit, habib zainal abidin bin yahya berserta hadroh azzahir, gus apank berserta hadroh almubarok dan kyai

zaman assekhal berserta hadroh gandrung nabi. Terimakasih sudah menemani penulis dengan lantunan sholawat hingga akhir.

8. Junaidah Fathiyati terimakasih pada diriku sendiri yang telah berjuang dan bertahan samapai ditahap ini.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING 1	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING 2	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Keaslian Penelitian.....	8
BAB II.....	14
LANDASAN TEORI.....	14
A. Hubungan Interpersonal Teman Sebaya	14
B. Intensitas Penggunaan Gadget	27
C. Konsep Diri.....	36
D. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Konsep Diri Dengan Hubungan Interpersonal Teman Sebaya	41
E. Kerangka Berpikir.....	44
F. Hipotesis	44

BAB III	45
METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	45
B. Variabel Penelitian.....	45
C. Definisi Operasional	45
D. Sumber Data.....	46
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
F. Populasi dan sampel.....	47
G. Teknik pengumpulan data.....	49
H. Validitas, Daya Diskriminasi (Daya Beda Item) dan Reliabilitas Instrumen ...	53
Validitas	54
I. Analisis Data.....	55
J. Hasil Uji Coba Alat Ukur	56
BAB IV	63
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian	63
1. Deskripsi Subjek	63
2. Uji Normalitas	66
3. Uji Linearitas.....	67
4. Uji Hipotesis.....	69
B. Pembahasan.....	72
BAB V	80
PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah siswi kelas X dan kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus.....	47
Tabel 3. 2Nilai Skor Favorable Dan Unfavorable	49
Tabel 3. 3 Blueprint hubungan interpersonal.....	50
Tabel 3. 4 Blueprint intensitas penggunaan gadget	51
Tabel 3. 5 Blueprint konsep diri	53
Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Reliabilitas	55
Tabel 3. 7 Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi.....	56
Tabel 3. 8 Blueprint Hubungan Interpersonal Setelah Uji Coba	57
Tabel 3. 9 Blueprint Intensitas Penggunaan Gadget Setelah Uji Coba.....	58
Tabel 3. 10 Blueprint Konsep Diri Setelah Uji Coba	60
Tabel 3. 11 Reliabilitas Hubungan Interpersonal dengan Keseluruhan Aitem.....	61
Tabel 3. 12 Reliabilitas Hubungan Interpersonal Tanpa Aitem Yang Gugur.....	61
Tabel 3. 13 Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keseluruhan Aitem	61
Tabel 3. 14 Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget Tanpa Aitem Yang Gugur	61
Tabel 3. 15 Reliabilitas Konsep Diri dengan Keseluruhan Aitem.....	62
Tabel 3. 16 Reliabilitas Konsep Diri Tanpa Aitem Yang Gugur.....	62
Tabel 4.1 Hasil Uji Deskriptif.....	63
Tabel 4.2 Rentang Nilai Hubungan Interprsonal	64
Tabel 4.3 Kategori Hubungan Interpersonal.....	64
Tabel 4.4 Rentang Nilai Intensitas Penggunaan Gadget.....	65
Tabel 4.5 Kategori Intensitas Penggunaan Gadget	65
Tabel 4.6 Rentang Nilai Konsep Diri	66
Tabel 4.7 Kategori Konsep Diri.....	66
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	67
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearlitas Hubungan interpersonal dan Intensitas Penggunaan Gadget.....	68
Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas Hubungan interpersonal dan Konsep Diri.....	68
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotensis Pertama.....	70
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotensis Kedua	71

Tabel 4.13 Hasil Uji Korelasi Berganda	71
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Hubungan Interpersonal	26
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 skala penelitian sebelum uji coba	89
Lampiran 2 skala penelitian setelah uji coba	95
Lampiran 3 hasil uji validasi dan reliabilitas skala hubungan interpersonal	99
Lampiran 4 hasil uji validasi dan reliabilitas skala Intensitas penggunaan gadget.....	102
Lampiran 5 Hasil uji validasi dan reliabilitas skala konsep diri	105
Lampiran 6 Hasil Uji Deskriptif	107
Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas	108
Lampiran 8 Hasil Uji Linearlitas	108
Lampiran 9 Hasil Uji Hipotensis	109
Lampiran 10 Total Skor Responden	110
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup	116

ABSTRACT

In friendship groups there is competition in terms of achievement, social status, or attention. Apart from that, there is pressure to imitate behavior, follow trends, and pressure to appear perfect or conform to the expectations of peers. Misunderstandings in communication often occur, especially when communication is not direct or is distorted by social media. This can lead to feelings of low self-esteem, lack of self-confidence, lack of empathy and understanding, and emotional instability. Healthy relationships require openness and trust, but sometimes this mutual trust can be damaged if there is betrayal or lack of effective communication. This research aims to empirically test the relationship between intensity of gadget use and self-concept with interpersonal relationships among female students at MA Mu'allimat NU Kudus. This research used a quantitative approach with a sample size of 216 subjects. The sampling technique used by this researcher uses probability type cluster random sampling. Measurements in this research use an interpersonal relationship scale, a scale for the intensity of gadget use, and a self-concept scale. From the results of the multiple correlation test, it can be seen that the significance value is $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant relationship between the intensity of gadget use, self-concept and peer interpersonal relationships among female students at MA Mu'allimat NU Kudus, which is 99.8 %. From the results of this research, it is hoped that female students can reduce the intensity of gadget use and improve their self-concept so that the quality of interpersonal relationships can improve.

Key words: interpersonal relationships, intensity of gadget use and self-concept

ABSTRAK

Dalam kelompok pertemanan adanya persaingan dalam hal prestasi, status sosial, atau perhatian. Selain itu ada tekanan untuk bisa perilaku meniru, mengikuti tren, dan tekanan untuk tampil sempurna atau sesuai dengan ekspektasi teman-teman sebaya. Kesalahanpahaman dalam komunikasi sering terjadi, terutama saat komunikasi tidak secara langsung atau terdistorsi oleh media sosial. Ini bisa memperburuk perasaan rendah diri, tidak percaya diri, kurangnya empati dan pengertian, dan ketidakstabilan emosional. Hubungan yang sehat membutuhkan keterbukaan dan kepercayaan, namun terkadang rasa saling percaya ini dapat rusak jika ada pengkhianatan atau kurangnya komunikasi yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah sampel 216 subjek. Adapun teknik sampling yang dipakai dalam peneliti ini menggunakan probability jenis cluster random sampling. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala hubungan interpersonal, skala intensitas penggunaan gadget, dan skala konsep diri. Hasil uji korelasi berganda (multiple correlation), dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget, konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus sebesar 99,8 %. Dari hasil penelitian ini diharapkan siswi bisa menurunkan intensitas penggunaan gadget dan meningkatkan konsep diri sehingga kualitas hubungan interpersonal bisa meningkat.

Kata Kunci : hubungan interpersonal, intensitas penggunaan gadger, dan konsep diri

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hubungan interpersonal adalah hubungan antara dua atau lebih individu yang melibatkan komunikasi, interaksi, dan saling ketergantungan. Hubungan ini dapat bervariasi dari yang sederhana, seperti pertemanan sehari-hari, hingga yang kompleks, seperti hubungan romantis, keluarga, atau kerja sama dalam lingkungan profesional. Hubungan interpersonal didasari oleh berbagai faktor, termasuk komunikasi efektif, kepercayaan, saling pengertian, dan saling mendukung. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi kualitas dan keberlanjutan hubungan. Ketika berbicara tentang latar belakang hubungan interpersonal, penting untuk memahami bahwa manusia adalah makhluk sosial yang secara alami mencari interaksi dan koneksi dengan orang lain. Hubungan interpersonal dapat memberikan dukungan emosional, bantuan, dan pemenuhan kebutuhan sosial. Individu dapat menjadi sumber konflik dan stres, tergantung pada dinamika dan kualitas hubungan tersebut (Paramitha Kurnia Illahi & Zakiah Akmal, 2017).

Hubungan interpersonal bukan hanya tentang komunikasi dan orang yang menyampaikan pesan, tetapi juga tentang orang yang membangun hubungan tersebut. Pentingnya pengembangan hubungan interpersonal terlihat dari beberapa tahapan yang harus dilalui, seperti tahap kontak, keterlibatan, keakraban, kerusakan, dan pemutusan. Kedalaman dan luasnya hubungan juga bisa diukur dari seberapa banyak topik yang dibahas dan tingkat keintiman topik yang dibicarakan (DeVito, 2018).

Hubungan interpersonal bisa dikatakan baik ketika terdapat saling pengertian, dukungan, dan komunikasi yang efektif antara individu-individu tersebut. Faktor-faktor seperti kepercayaan, keterbukaan, dan kemampuan untuk menyelesaikan konflik dengan baik juga berkontribusi pada kualitas hubungan. Kebersamaan dalam mengatasi tantangan, saling menghargai, dan memberikan ruang bagi perkembangan individu masing-masing juga merupakan ciri-ciri

hubungan interpersonal yang positif. Kompetensi interpersonal meliputi intimasi, rasa aman, membuka diri, empati, dan saling mendukung menciptakan dasar yang kokoh untuk hubungan yang sehat dan baik (Erawati, 2016).

Hubungan interpersonal memiliki peran penting dalam kehidupan individu, diantaranya: pertama kesejahteraan emosional. Hubungan interpersonal yang positif dapat meningkatkan kesejahteraan emosional individu yang menunjukkan bahwa dukungan sosial dan interaksi yang mendukung dari teman dapat mengurangi tingkat stres, meningkatkan kebahagiaan, dan mengurangi risiko gangguan kesehatan mental. Kedua ada keterampilan komunikasi, hubungan interpersonal membantu individu mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif. Melalui interaksi dengan teman, seseorang belajar untuk mendengarkan dengan empati, mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan jelas, dan memahami pesan verbal dan nonverbal. Keterampilan komunikasi yang baik memfasilitasi hubungan yang sehat dan membangun kolaborasi yang efektif. Ketiga ada dukungan sosial, hubungan interpersonal memberikan dukungan sosial yang penting dalam kehidupan individu. Dukungan sosial dapat berupa dukungan emosional, dukungan instrumental (misalnya bantuan materi atau fisik), dan dukungan informasional. Dukungan sosial membantu individu mengatasi tantangan, mengurangi kesepian, meningkatkan rasa percaya diri, dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan. Keempat ada pertumbuhan pribadi, hubungan interpersonal dapat memfasilitasi pertumbuhan pribadi dan pengembangan diri. Melalui interaksi dengan orang lain, seseorang dapat belajar dari pengalaman orang lain, mendapatkan umpan balik konstruktif, dan mendapatkan perspektif yang berbeda. Hubungan yang intim dan mendalam juga dapat membantu individu mengenal diri sendiri dengan lebih baik dan mengembangkan kualitas pribadi seperti empati, toleransi, dan ketegasan (DeVito, 2018).

Terdapat permasalahan dalam hubungan interpersonal diantaranya Perundungan (*bullying*), perundungan adalah salah satu permasalahan utama yang sering terjadi di kalangan siswa. Hal ini melibatkan penganiayaan fisik,

verbal, atau emosional yang berulang secara sengaja terhadap siswa yang lebih lemah secara sosial atau fisik. Konflik antar kelompok, konflik antar kelompok ini terjadi ketika ada ketegangan atau permusuhan antara kelompok siswa yang berbeda, seperti perbedaan suku, ras, agama, atau latar belakang budaya. Hal ini sering terjadi karena siswi berasal dari beberapa kota yang berbeda sehingga siswi suka mengejek satu sama lain tetapi tidak disertai dengan kekerasan. Kesulitan dalam berkomunikasi, siswa sering menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi dengan baik, yang dapat menyebabkan ketegangan interpersonal. Masalah komunikasi dapat meliputi kesalahpahaman, ketidakjelasan, atau kurangnya keterampilan sosial yang efektif, ini sering terjadi pada siswi yang berbeda daerah karena logat bicarannya yang beda. Persaingan yang berlebihan, Persaingan yang sehat adalah bagian alami dari kehidupan siswa, tetapi jika persaingan tersebut menjadi berlebihan, dapat menyebabkan konflik interpersonal. Ketika siswa berlomba-lomba untuk mencapai prestasi terbaik secara berlebihan, hal ini dapat merusak hubungan dengan teman sekelas. Dan Isolasi sosial, isolasi sosial terjadi ketika seorang siswa merasa terasing atau tidak diterima oleh teman sekelasnya. Hal ini sering terjadi saat jam kosong dan pergantian jam KBM ke jam ekstrakurikuler yang dimana siswi lebih memilih main gadget dari pada temannya sendiri.

Seiring perkembangan zaman yang diikuti dengan kemajuan teknologi yang menciptakan sistem dan alat yang dapat digunakan untuk mempermudah berkomunikasi. Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan ditandai adanya kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Meningkatnya intensitas penggunaan gadget ini sangat berpengaruh terhadap hubungan interpersonal teman sebaya. Banyak remaja saat ini bergantung pada alat elektronik seperti gadget, tablet, ipad, laptop, dan komputer. Individu menggunakan alat-alat tersebut untuk mencari informasi, membaca, mengerjakan tugas, dan mengikuti perkembangan. Meskipun dianggap sebagai alat bantu belajar atau mengikuti zaman, ketergantungan pada gadget dapat berdampak negatif tanpa disadari.

Dampak negatif gadget bagi anak yaitu pengaruh radiasi yang dapat merusak sistem saraf, kesulitan berkonsentrasi, masalah gangguan tidur, menurunnya daya aktif untuk berinteraksi sehingga nantinya anak menjadi individual (Asmaul, 2017).

Meningkatnya intensitas penggunaan gadget berkesinambungan dengan frekuensi dan durasi yang dihabiskan dalam menggunakan gadget karena timbulnya rasa takut akan keteringgalan kejadian semacam ini disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan sehingga dapat membentuk suatu kebiasaan. Maka seseorang yang terbiasa dengan intensitas penggunaan gadget tinggi akan merasa takut ketinggalan informasi jika meninggalkan atau tidak membuka gadget, hal ini bisa berpotensi menyebabkan meningkatnya intensitas penggunaan gadget. Tanda-tanda individu yang menggunakan gadget melebihi waktu yaitu dalam sehari bisa melebihi dari 6 sampai 8 jam dengan penggunaan secara terus-menerus (Yanti, 2022).

Menurut Syifa, dkk., (2019) intensitas penggunaan gadget pada anak adalah kurang dari 2 jam perharinya. Sedangkan menurut penelitiannya Oktafia, dkk., (2022) mengatakan intensitas penggunaan gadget lebih dari 1 sampai 2 jam perharinya. Jika melebihi batas akan membuat anak mengalami perubahan sikap maupun perubahan moral.

Ketergantungan yang berlebihan pada internet dapat menyebabkan kurangnya perhatian terhadap hubungan fisik di dunia nyata. Individu yang kecanduan internet mungkin lebih cenderung menghabiskan waktu online daripada bersosialisasi dengan orang di sekitarnya, menyebabkan kurangnya interaksi langsung. Interaksi didunia maya biasanya lebih mempererat hubungan juga pula merenggangkan hubungan yang sudah terjalin. Proses komunikasi dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gadget. Sering kali, dalam interaksi tatap muka, komunikasi yang dinamis dan timbal balik dianggap menurunkan kualitas dan kuantitas. Individu lebih cenderung menggunakan gadget dibandingkan berbicara dengan orang lain. Intensitas penggunaan gadget dapat menyebabkan seseorang menjadi tertutup, kesulitan dalam menyampaikan emosi,

mendengarkan dengan baik, atau memberikan perhatian penuh saat berinteraksi secara langsung sehingga mengakibatkan ketidak seimbangan perhatian yang dapat berpengaruh terhadap kualitas hubungan interpersonal teman sebaya.

Selain teknologi yang terus maju, ada yang harus diperhatikan yaitu konsep diri. Setiap individu memiliki konsep diri yang unik yang dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupannya. Konsep diri mencakup persepsi tentang fisik dan psikologis seseorang, serta dampaknya terhadap respon individu terhadap masalah yang dihadapi di masa mendatang. Cara seseorang bertindak laku dipengaruhi oleh konsep dirinya, baik dalam hal positif maupun negatif.

Konsep diri juga memiliki peran penting dalam hubungan interpersonal. Konsep diri mencakup persepsi individu tentang dirinya sendiri, termasuk penilaian terhadap kemampuan sosial, harga diri, dan kepercayaan diri. Individu yang memiliki konsep diri positif cenderung memiliki keterampilan sosial yang kuat dan dapat membentuk hubungan interpersonal yang lebih baik. Di sisi lain, konsep diri yang positif dapat membantu individu mengelola penggunaan gadget dengan bijak, sementara konsep diri yang negatif dapat memperburuk dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk memahami bagaimana penggunaan gadget dan konsep diri saling berinteraksi dan mencari keseimbangan yang sehat dalam penggunaan teknologi serta memperkuat hubungan interpersonal yang positif.

Berdasarkan dari prariset yang dilakukan peneliti ini menggunakan angket atau kuesioner yang diprint dan dibagikan kepada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Dari 42 siswi ada 24 siswi kurang terbuka dengan teman-temannya ini terbukti dengan adanya individu yang kurang melakukan interaksi atau sekedar tukar cerita. Pada aspek sikap positif ada 20 siswi yang mulai terbentuk ini terbukti dengan adanya siswi yang saling sapa walaupun hanya bertemu sesaat. Pada aspek empati ada 19 siswi mau merasakan apa yang dirasakan oleh temannya. Pada aspek sikap mendukung 20 siswi menunjukkan dukungan kepada temannya di saat temannya membutuhkan dukungan. Pada aspek

kesetaraan 15 siswi tidak ada yang membedakan dalam memilih teman siswi (menganggap setara). Selain itu peneliti menemukan sebagian dari siswi lebih suka main gadget daripada membaca buku, selain itu siswi lebih suka main gadget daripada bermain atau berbicara dengan teman dan kebanyakan siswi bermain gadget untuk melihat YouTube dan bermain game. Dari 42 siswi ada 21 siswi lupa dengan waktu kalau sudah bermain gadget dan siswi merasa kurang pergaulan apabila tidak bermain gadget. Dan 17 siswi lebih suka bermain gadget daripada berkumpul dengan teman dan keluarga. 27 siswi sering memikirkan internet dan berkhayal online ketika sedang offline, 35 siswa menyatakan lebih sering online dari waktu yang ditentukan, 23 siswa banyak bergadang dimalem hari demi bisa online pada waktu malam, 18 siswi merasa kualitas kerjaan dan produktivitas menurun karena internet, 21 siswi mengakui lepas kendali untuk mengontrol diri supaya berhenti online, 17 lebih memilih bersenang-senang menggunakan internet dari pada berinteraksi dalam waktu yang lebih lama bersama teman.

Dari hasil di atas siswi bisa mengalami menurunnya kualitas dan kuantitas interpersonal relationship. Ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmadani & Widiastuti (2019) diketahui ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan interaksi sosial teman sebaya dengan arah hubungan yang negatif. Yang mana semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka menurunnya interaksi sosial dan budaya, dan sebaliknya, semakin rendah intensitas pengaruh gadget, semakin tinggi integrasi sosial teman sebaya. Selanjutnya, penelitian oleh Ririn setyoningsih, evi rosita (2020) menemukan bahwa gadget memiliki dampak pada hubungan interpersonal keluarga pada remaja 12-18 tahun. Kemudian penelitian dari Putri menghasilkan bahwa ada hubungan yang positif antara konsep diri dengan hubungan interpersonal, dimana ketika konsep diri seorang tinggi maka komunikasi interpersonal tinggi, begitu juga sebaliknya ketika konsep diri rendah maka komunikasi interpersonal rendah. Dari uraian tersebut peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya

hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yang membedakan pertama pengaruh gadget terhadap hubungan interpersonal keluarga, yang kedua dipenelitian sebelumnya membahas hubungan teman sebaya dengan pengaruh gadget, dan yang ketiga subjeknya, saya memilih subjek siswi MA karena sering bertemu dan hampir menghabiskan waktu bersama setiap harinya.

B. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah hubungan intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal teman sabaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus?
2. Adakah hubungan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sabaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus?
3. Adakah hubungan intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sabaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji secara empiris hubungan intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal teman sabaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus
2. Untuk menguji secara empiris hubungan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sabaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus
3. Untuk menguji secara empiris hubungan intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sabaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik

- a. Menambah referensi terhadap kajian psikologi terkait dengan intensitas penggunaan gadget, konsep diri dan hubungan interpersonal teman sebaya.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
1. Bagi siswi diharapkan dapat menurunkan intensitas penggunaan gadget dan meningkatkan konsep diri kearah yang positif sehingga kualitas hubungan interpersonal bisa baik.
 2. Bagi guru dan madrasah diharapkan dapat membimbing siswi untuk menurunkan intensitas penggunaan gadget, dan meningkatkan konsep diri yang positif dan kualitas hubungan interpersonal.
 3. Bagi orang tua diharapkan dapat memperhatikan anak dalam menggunakan gadget, dan menyadari pentingnya memiliki konsep diri yang positif, dan kualitas hubungan yang baik.

E. Keaslian Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini yang berkaitan dengan intensitas penggunaan gadget dan interpersonal relationship sudah banyak dilakukan oleh beberapa pihak penelitian. Diantaranya mahasiswa psikologi di perguruan tinggi negeri maupun swasta. Adapun penelitian terdahulu yang penulis gunakan untuk memverifikasi perbedaan dan persamaan dalam penelitian diantaranya yaitu:

- a. Penelitian sebelumnya berjudul "Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa SMA", ini diteliti oleh Kurnia Rahmadani, Yusmansyah, dan Ratna Widiastuti. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa intensitas penggunaan smartphone siswa yang lebih tinggi disebabkan oleh tingkat interaksi sosial yang lebih rendah dibandingkan dengan intensitas penggunaan smartphone siswa yang lebih rendah. Walaupun temuan ini menunjukkan bahwa siswa yang banyak menggunakan smartphone dapat memiliki tingkat interaksi sosial yang lebih

baik dengan teman sebaya, mayoritas siswa kelas X di SMA Negeri 14 Bandar Lampung yang menggunakan smartphone secara intens justru merasa interaksi mereka dengan teman sebaya terganggu. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik, baik kepada teman sejawat maupun masyarakat di sekitarnya (Rahmadani & Widiastuti, 2019).

- b. Penelitian sebelumnya berjudul “Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial” oleh Ayu Imasria Wahyuliarmy, dan Citra Ayu Kumala Sari. Berdasarkan penelitian ini dapat dilihat nilai signifikansi korelasi antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial sebesar -0,330 dengan signifikansi 0,010 ($p < 0,05$) (two-tailed). Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, artinya ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial. Sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosial (Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021).
- c. Penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja Dalam Keluarga Di Dusun Talun Kecamatan Dawar Blandong Kabupaten Mojokerto” Oleh Ahmad Nurkholis , Maulana Arief, dan Novan Andrianto. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data yaitu pengguna smartphone didominasi oleh wanita. Dan rata-rata usia yang aktif ialah umur 13 tahun sampai 18 tahun. Usia ini merupakan usia produktif dan disebut sebagai digital natives. Digital natives berarti generasi yang lahir dan hidup di era internet yang serba digital dan terkoneksi. Pada usia ini orang cenderung mencari hiburan dan informasi dari media online, salah satunya menggunakan smartphone. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa variable (X) intensitas penggunaan smartphone dan juga (Y) komunikasi interpersonal berpengaruh signifikan terhadap pengaruh intensitas penggunaan smarphone terhadap komunikasi interpersonal remaja di dalam keluarga di desa talin kecamatan dawar mojokerto(Nurkholis et al., 2024).

- d. Penelitian sebelumnya berjudul “Intenitas Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Kasus Organisasi Primordial Ikatan Mahasiswa Tegal Wilayah Cirebon)” oleh Isnin Agustin Amalia, dan Alwi Zakie Yahya. Berdasarkan hasil wawancara di dapatkan informasi dengan 13 responden ini bahwa penggunaan gawai pada zaman sekarang merupakan suatu kebutuhan seperti mempercepat sampainya informasi seputar perkuliahan, mempermudah berinteraksi, dan lain sebagainya. Dalam sehari mahasiswa IMT menggunakan gawai itu kurang lebih 10 sampai 18 jam. Adanya gawai ini bisa menjadi media untuk memperlancar proses berinteraksi mahasiswa IMT. Namun, dalam konteks saat berkumpul atau kumpulan. Penggunaan gawai ini dirasa agak mengganggu dan menghambat proses berinteraksi (Agustin & Zakie, 2020).
- e. Penelitian sebelumnya berjudul “Pengaruh Konsep Diri Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa” ini diteliti oleh Shintia Dwi Putri, Wedra Aprison, dan Intan Sari. Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri mempengaruhi komunikasi interpersonal siswa. Dengan nilai $R = 0.501$, yang berarti bahwa adanya kontribusi konsep diri terhadap komunikasi interpersonal siswa. Selain itu diperoleh nilai R^2 atau koefisien determinasi sebesar 0.251 yang menunjukkan bahwa konsep diri memiliki pengaruh kontribusi sebesar 25,1% terhadap komunikasi interpersonal siswa, sedangkan sisanya sebesar 74,9% dipengaruhi oleh faktor lain yaitu persepsi interpersonal, atraksi interpersonal dan hubungan interpersonal. Demikian juga, ada hubungan yang positif antara konsep diri dengan komunikasi interpersonal siswa. Hal ini ditunjukkan tabel koefisien bahwa koefisien komunikasi interpersonal 66,530, yang berarti jika konsep diri mengalami kenaikan sebesar 1, maka setiap komunikasi interpersonal mengalami kenaikan sebesar 66,530. Dengan demikian maka setiap kenaikan nilai konsep diri, maka akan diikuti kenaikan nilai komunikasi interpersonal siswa. Koefisien bernilai positif, yang berarti bahwa terjadi yang positif antara konsep diri dengan komunikasi interpersonal, dimana ketika konsep

diri seorang tinggi maka komunikasi interpersonal tinggi, begitu juga sebaliknya ketika konsep diri rendah maka komunikasi interpersonal rendah (Putri et al., 2020).

- f. Penelitian sebelumnya berjudul “Hubungan antara Konsep Diri, Kepercayaan Diri dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal dalam Proses Pembelajaran pada Mahasiswa” ini diteliti oleh M. Reza Kurniawan, Ernita Arif, dan Asmawi. Penelitian ini menghasilkan sebanyak 74 % dari responden konsep dirinya tergolong sangat baik dan kemudian sebanyak 25% konsep dirinya tergolong baik. Dari hasil uji yang telah dilakukan oleh SPSS menyatakan bahwa nilai koefisien regresi X1 sebesar 0,307 menunjukkan besar konsep diri terhadap kemampuan komunikasi diri mahasiswa. Koefisien ini bernilai positif, sehingga bila semakin baik konsep diri maka akan semakin meningkat kemampuan komunikasi interpersonal mahasiswa sebesar 0,307, sehingga konsep diri mahasiswa untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungannya atau situasi yang dihadapinya. Dari hasil nilai koefisien regresi X1 sebesar 0,625. Sedangkan nilai pada t hitung diketahui sebesar 5,836 lebih kecil dari pada t table yaitu sebesar 0,1572. Pada nilai sig. diketahui nilai pengaruh X1 terhadap Y yaitu $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan konsep diri (X1) memiliki pengaruh yang signifikan dengan kemampuan komunikasi interpersonal (Y) dalam proses pembelajaran mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Imam Bonjol Padang (Kurniawan et al., 2021).
- g. Penelitian sebelumnya berjudul “Pengaruh Konsep Diri Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa” ini diteliti oleh Sapto Irawan. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri mempengaruhi komunikasi interpersonal mahasiswa. Dengan nilai $R=0,219$, yang berarti bahwa ada hubungan korelasi antara konsep diri dengan komunikasi interpersonal. Selain itu peroleh nilai R Square atau koefisien determinasi sebesar 0,048 yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk antara konsep diri dengan komunikasi interpersonal

mahasiswa. Ini menunjukkan bahwa konsep diri berkontribusi sebesar 4,8% terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa, sementara 95,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Terdapat juga hubungan positif antara konsep diri dan komunikasi interpersonal mahasiswa. Tabel koefisien memperlihatkan bahwa koefisien komunikasi interpersonal adalah 0,288, yang berarti setiap peningkatan 1 dalam konsep diri akan menyebabkan peningkatan 0,288 dalam komunikasi interpersonal. Oleh karena itu, peningkatan dalam nilai konsep diri akan diikuti oleh peningkatan dalam nilai komunikasi interpersonal mahasiswa. Koefisien yang positif menunjukkan adanya hubungan positif antara kedua variabel tersebut, di mana semakin tingginya konsep diri, semakin baik juga komunikasi interpersonalnya (Irawan, 2017).

- h. Penelitian sebelumnya berjudul “Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa SMA N 1 Bantarbolang” oleh Refas Ziddan, Retnaningdyastuti, dan Desi Maulia. Berdasarkan penelitian ini dapat dibuktikan berdasarkan perhitungan SPSS, p value sebesar 0,000 sehingga p value < 0,05 artinya terhadap hubungan yang signifikan antara konsep diri dengan komunikasi interpersonal SMA Negeri 1 Bantarbolang. Besar hubungan konsep diri dengan komunikasi interpersonal adalah 72,9% dan 27,1% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang belum dimasukkan ke dalam model. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa konsep diri seseorang mempengaruhi komunikasi interpersonalnya. Oleh sebab itu bagi mahasiswa untuk meningkatkan komunikasi interpersonal, harus meningkatkan konsep dirinya (Ziddan et al., 2022).
- i. Penelitian sebelumnya berjudul “Konsep Diri Individu Pengguna Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja” oleh Zulfa Asmarani¹, dan Sri Wahyuni. Berdasarkan hasil uji korelasi product moment pearson dengan bantuan program SPSS 25 for Windows, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,649 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000. Artinya, terdapat hubungan yang signifikan antara konsep diri dengan komunikasi

interpersonal. Nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin positif konsep diri seseorang maka semakin tinggi pula tingkat komunikasi interpersonalnya, begitu pula sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima (Asmarani & Wahyuni, 2023).

- j. Penelitian sebelumnya berjudul “Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kompetensi Interpersonal Pada Siswa Kelas X Sma Islam Sultan Agung I Semarang” oleh Casmitaning Nimas, dan Endang Sri Indrawati. Hasil penelitian menunjukkan terhadap hubungan positif yang signifikan antara konsep diri dengan kompetensi interpersonal pada siswa kelas X SMA Islam Sultan Agung I Semarang dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,514 dengan tingkat signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Hipotesis yang mengatakan bahwa terdapat hubungan positif antara konsep diri dengan kompetensi interpersonal pada siswa kelas X SMA Sultan Agung Islam I Semarang terbukti dan dapat diterima (Nimas & Indrawati Sri, 2016).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yang membedakan pertama belum ada yang meneliti tiga variabel ini secara bersama, yang kedua dipenelitian sebelumnya membahas pengaruh intensitas gadget dan pengaruh konsep diri, dan yang ketiga subjeknya, saya memilih subjek siswi MA karena sering bertemu dan hampir menghabiskan waktu bersama setiap harinya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hubungan Interpersonal Teman Sebaya

1. Definisi Hubungan Interpersonal Teman Sebaya

Menurut DeVito (2018) Hubungan Interpersonal adalah interaksi sosial yang terjadi antara dua orang atau lebih yang saling berkomunikasi. Sarwono (2009) menjelaskan bahwa hubungan interpersonal, atau hubungan antar pribadi, merupakan salah satu elemen dasar dalam psikologi sosial dan menjadi awal dari berbagai bentuk interaksi sosial. Secara umum, interpersonal merujuk pada proses komunikasi tatap muka antara dua orang atau lebih.

Menurut Baron dan Byrne (2005) hubungan interpersonal melibatkan hubungan di luar diri seseorang atau penyesuaian dengan orang lain. Berscheid dan Ammazalorso mendefinisikan hubungan interpersonal merupakan hubungan antara dua individu yang saling bergantung, di mana perubahan perilaku satu individu dapat mempengaruhi perilaku individu lainnya Gross (2013).

Roger (2001) menyatakan bahwa efektifnya hubungan interpersonal jika dua pihak memenuhi syarat-syarat yang diperlukan untuk bertemu menunjukkan empati yang sesuai dengan individu lain dan berkomunikasi dengan cara yang bisa dimengerti oleh satu sama lain dengan cara yang bermakna, menghormati satu sama lain, bersikap positif dan wajar tanpa atau berkeberatan, menganggap serius pengalaman satu sama lain, dan bersimpati satu sama lain, merasa menjaga keterbukaan dan iklim yang mendukung dan kecenderungan gangguan dari pengertian, dan menunjukkan kepercayaan penuh dan memperkuat perasaan aman orang lain (Muhammad, 2001).

Hubungan interpersonal ialah situasi di mana komunikasi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pesan, tetapi juga untuk menentukan tingkat hubungan antar pribadi (Fadhlan, 2019). Menurut Santrock (2007)

teman sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang serupa.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hubungan antarteman sebaya adalah interaksi antara anak-anak yang seumur, serta melibatkan kedekatan yang signifikan untuk saling memengaruhi. Hubungan ini merupakan salah satu aspek fundamental dalam psikologi sosial dan menjadi dasar bagi berbagai bentuk interaksi sosial. Selain itu, hubungan interpersonal juga mencakup penyesuaian diri dengan individu lain.

2. Aspek-aspek Hubungan Interpersonal Teman Sebaya

Menurut DeVito (2018) dalam hubungan interpersonal teman sebaya terdapat lima aspek, yaitu :

a) Keterbukaan (*openness*)

Keterbukaan adalah sikap di mana seseorang mampu menerima masukan dari orang lain dan bersedia menyampaikan informasi penting kepada mereka. Ini berarti individu harus bersedia terbuka ketika orang lain membutuhkan informasi yang individu ketahui. Keterbukaan didefinisikan sebagai kemampuan untuk tetap jujur dan terbuka kepada orang lain tanpa menyembunyikan informasi yang sebenarnya. Salah satu sikap yang baik dalam komunikasi interpersonal adalah keterbukaan, karena ini memungkinkan komunikasi berlangsung secara dua arah, transparan, adil, dan kedua pihak dapat membatasi.

b) Empati (*empathy*)

Empati adalah usaha seseorang untuk merasakan dan memahami pengalaman orang lain, serta melihat permasalahan dari sudut pandang mereka. Lebih jauh lagi, empati didefinisikan sebagai keahlian seseorang untuk ikut serta merasakan kondisi orang disekitarnya, dan dapat memahami bagaimana orang lain melihat masalah dari sudut pandang mereka.

c) Sikap mendukung (*supportiveness*)

Jika ada sikap mendukung (*supportiveness*), hubungan interpersonal dapat dikatakan efektif. Artinya, setiap orang yang berkomunikasi berkomitmen untuk mendukung keterbukaan dalam interaksi. Dengan demikian, respons yang tepat adalah yang jelas dan langsung, bukan yang berputar-putar. Penyampaian tanggapan bersifat deskriptif alih-alih evaluatif, dan pengambilan keputusan bersifat akomodatif ketimbang intervensi yang muncul dari rasa percaya diri yang berlebihan.

d) Sikap positif (*positiveness*)

Bersikap positif kepada orang sekitar, menghargai orang sekitar, tidak curiga berlebihan, percaya sebagaimana pentingnya orang-orang di sekitarnya, memberikan penghargaan dan pujian, dan berkomitmen untuk menjalani kehidupan yang sehat adalah beberapa contoh perilaku dan sikap yang menunjukkan sikap positif. Setiap orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki sikap yang positif

e) Kesetaraan (*equality*)

Kesetaraan adalah keadaan di mana kedua belah pihak menyadari bahwa setiap individu sama berharganya, memiliki kepentingan yang sama, dan saling membutuhkan. Kesetaraan juga mencakup pemahaman atau pengakuan, serta kesiapan dalam menempatkan diri pada posisi yang kesetaraan dengan lawan bicara.

Sedangkan menurut Roger (1971) efektifnya hubungan interpersonal dapat terjadi jika terdapat beberapa aspek sebagai berikut:

a) Bertemu satu sama lain secara individual.

Intensitas pertemuan langsung antara individu dan individu lainnya menandai hubungan interpersonal.

b) Empati yang tepat terhadap orang lain dan mampu berkomunikasi dengan baik.

Empati juga terkait dengan kemampuan untuk memahami apa yang dialami oleh anak dan menempatkan diri dalam tantangan yang individu hadapi.

- c) Saling menghargai dengan cara yang wajar, positif, dan adil tanpa menghakimi atau keberatan.

Hubungan interpersonal yang baik antara orang tua dan anak ditandai oleh kemauan oleh kedua belah pihak untuk saling menerima ide-ide yang disampaikan satu sama lain, seperti ide yang diungkapkan oleh anak dan pendapat orang tua.

- d) Menghayati pengalaman satu sama lain dengan serius, saling memahami dan berempati.
- e) Merasa bahwa menyediakan lingkungan yang terbuka dan mendukung satu sama lain mengurangi kecenderungan kesalahpahaman.
- f) Memperhatikan perilaku saling percaya dan meningkatkan rasa aman (Esso, 2016).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa aspek interpersonal menurut Devito (2018) ada lima yaitu: keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Sedangkan menurut Roger ada enam yaitu: bertemu secara langsung, empati, menghargai, menghayati pengalaman satu sama lain, keterbukaan dan memperhatikan tingkah laku. Dalam penelitian ini menggunakan aspek menurut Devito (2018).

3. Faktor-faktor Hubungan Interpersonal Teman Sebaya

Menurut Surantio, (2011) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hubungan interpersonal adalah sebagai berikut.

a. Toleransi

Toleransi memerlukan adanya keinginan dari masing-masing pihak untuk menghormati dan menghargai orang lain. Hal ini mempengaruhi hubungan interpersonal dengan membangun sikap toleran atau tenggang rasa sehingga

kedua belah pihak dapat saling menghargai jika ada perbedaan kepentingan, sehingga kebersamaan tidak terganggu oleh perbedaan kepentingan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa ada korelasi positif antara toleransi dan hubungan interpersonal, lebih banyak toleransi yang dimiliki seseorang, lebih banyak hubungan interpersonal yang dimiliki.

b. Kesempatan-kesempatan yang seimbang

Tingkat hubungan interpersonal akan dipengaruhi oleh perasaan adanya keadilan dalam interaksi. Ketika seseorang merasa memiliki kesempatan yang sama dan adil, individu tersebut akan lebih termotivasi untuk mempertahankan hubungan. Sebaliknya, jika salah satu pihak merasa dirugikan, mereka mungkin akan melakukan tindakan yang dapat merusak kualitas hubungan interpersonal.

c. Sikap menghargai orang lain

Sikap menghargai orang lain berarti mengakui bahwa setiap individu memiliki martabat. Menghormati martabat orang lain adalah cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas hubungan interpersonal. Oleh karena itu, tidak boleh ada yang merendahkan orang lain. Setiap individu memiliki kelebihan dan kekurangan. Jika seseorang ingin menyampaikan pendapat, konfirmasi, atau tanggapan, sebaiknya dilakukan dengan cara yang sopan.

d. Sikap mendukung, bukan sikap bertahan

Sikap mendukung menunjukkan bahwa seseorang setuju dengan orang lain. Namun, perbedaan pendapat adalah hal yang alami. Dalam situasi di mana dua orang saling mempertahankan pendapatnya, terutama jika salah satu pihak secara terang-terangan menyerang pihak lain, hubungan tersebut bisa menjadi renggang.

e. Sikap terbuka

Sikap terbuka adalah kemampuan untuk mengungkapkan keadaan diri secara jujur dan membuka diri. Keterbukaan dalam berkomunikasi akan mengurangi kesalahpahaman dan kekecewaan, yang pada akhirnya menghasilkan hubungan interpersonal yang baik. Sikap terbuka dan saling

percaya memungkinkan seseorang untuk mengungkapkan segala sesuatu tanpa risiko, menandakan keakraban dalam hubungan interpersonal.

f. Pemilikan bersama atas informasi

Pemilikan bersama atas informasi ini juga sangat berpengaruh untuk kualitas hubungan interpersonal. Perspektif "ke dalaman" dan "keluasan" dapat digunakan untuk memahami kepemilikan bersama atas data. Keluasan menunjukkan betapa beragamnya topik yang dibicarakan. Apalagi ketika berbicara tentang masalah pribadi, kedalamannya menunjukkan betapa intimnya pesan itu.

g. Kepercayaan

Kepercayaan adalah keyakinan bahwa tidak ada bahaya yang akan datang dari pihak lain dalam suatu hubungan. Kepercayaan berkaitan dengan kemampuan untuk memprediksi tindakan orang lain. Ketika seseorang dapat memprediksi bahwa hal-hal akan berjalan dengan baik dan tidak ada hal buruk yang akan terjadi, mereka cenderung lebih mempercayai orang tersebut.

h. Keakraban

Keakraban menyediakan keperluan manusia perihal kehangatan, dan kedekatan. Hubungan interpersonal akan bertahan lama jika kedua belah pihak menyetujui tingkat keakraban yang dibutuhkan. Kesepakatan mengenai batas-batas di antara dua sahabat yang dekat digunakan untuk menggambarkan hubungan individu.

i. Kesejajaran, atau posisi yang sama bagi kedua pihak.

Kesejajaran merupakan perekat yang merekatkan keharmonisan hubungan interpersonal, karena dalam keselarasan inilah keadilan tetap terjaga. Ada pepatah mengatakan "Duduk sama rendah berdiri sama tinggi. Berat sama dipikul ringan sama dijinjing", yang artinya tidak ada pihak yang lebih utama diantara yang lainnya.

j. Kontrol, atau pengawasan.

Hubungan interpersonal akan tergaia dengan baik, jika ada control yang baik. Kontrol atau pengawasan adalah proses, cara, perbuatan mengendalikan, pengekangan atau pengawasan pada suatu kegiatan sehingga mendapatkan hasil yang baik.

k. Respon,

Respon adalah tanggapan, reaksi, atau jawaban terhadap suatu fenomena atau kejadian yang terjadi. Dalam psikologi, respon biasanya diwujudkan dalam bentuk perilaku yang dimunculkan setelah dilakukan perangsangan. Respon dapat dibedakan menjadi tiga bagian: kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing terkait dengan pengetahuan, emosi, dan perilaku seseorang.

l. Suasana emosional,

Suasana emosional merupakan keadaan emosional yang timbul dalam waktu tertentu dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Mengelola emosi dan suasana emosional dapat membantu meningkatkan hubungan interpersonal dan kesehatan mental dan fisik.

Menurut Qoniatuzzahroh (2018) mengatakan bahwa hubungan interpersonal teman sebaya dapat dipengaruhi oleh faktor sebagai berikut:

a) Kepribadian Ekstrovert

Kepribadian ekstrovert adalah salah satu dimensi kepribadian yang menggambarkan seseorang yang cenderung menjadi energik, sosial, dan mencari stimulasi dari lingkungan eksternal. Individu dengan kepribadian ekstrovert cenderung menyukai interaksi sosial, bersifat berani, dan mudah bergaul.

b) Simpati

Simpati merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami dan merasakan emosi yang dialami oleh orang lain. Ini melibatkan kemampuan untuk berempati dan menunjukkan perhatian serta perasaan simpati terhadap keadaan orang lain.

c) Kesamaan Usia

Kesamaan usia merujuk pada sejauh mana individu-individu dalam suatu kelompok memiliki perbedaan usia yang serupa. Keterkaitan usia dalam sebuah kelompok dapat mempengaruhi dinamika sosial dan interaksi antarindividu.

d) Situasi

Situasi merujuk pada konteks atau kondisi di mana perilaku individu terjadi. Situasi dapat mempengaruhi cara seseorang berperilaku dan merespons lingkungan secara spesifik.

e) Keakraban

Keakraban merujuk pada tingkat kedekatan dan keterhubungan antara individu-individu dalam suatu kelompok atau hubungan interpersonal. Keakraban melibatkan rasa keterikatan, saling percaya, dan interaksi yang intim antara individu-individu tersebut.

f) Ukuran Kelompok

Ukuran kelompok merujuk pada jumlah anggota dalam kelompok sosial tertentu. Ukuran kelompok dapat mempengaruhi dinamika kelompok, interaksi antar anggota, dan efektivitas kerja kelompok.

g) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merujuk pada perubahan dalam kemampuan berpikir, memahami, dan memproses informasi seiring pertumbuhan dan perkembangan individu.

Menurut Jalaluddin Rakhmad (2017), hubungan interpersonal dipengaruhi oleh tiga faktor, sebagai berikut :

1. Percaya (Trust)

Kepercayaan adalah kesiapan seseorang untuk bergantung pada orang lain yang diinginkan. Ini merupakan keadaan mental yang dipengaruhi oleh situasi individu dan konteks sosial di sekitarnya. Dalam komunikasi, kepercayaan sangat penting karena perkembangan kepercayaan seharusnya

menjadi komponen fundamental dari strategi berkomunikasi yang efektif dan efisien.

2. Sikap Suportif

Sikap suportif dalam hubungan interpersonal adalah perilaku yang mendukung dan memperjelas penyampaian dan penerimaan informasi, dalam konteks hubungan interpersonal, sikap suportif dapat mengurangi sikap defensif dan memungkinkan komunikasi lebih yang efektif.

3. Sikap Terbuka

Sikap terbuka ditandai oleh beberapa karakteristik, yaitu: menilai informasi secara objektif, mampu membedakan dengan mudah, melihat nuansa yang ada, fokus pada isi pesan alih-alih sumbernya, mencari informasi dari berbagai pihak, bersikap provokatif dan bersedia untuk mengubah pandangannya, serta berusaha memahami pesan yang mungkin tidak sejalan dengan kepercayaannya.

Menurut Sarwono (2009) faktor yang mempengaruhi hubungan interpersonal yaitu usia dan pendidikan, pada akhir masa remaja, individu cenderung mencari kesempatan untuk terhubung dengan orang lain melalui pengalaman baru, yang membantu proses transisi menuju kehidupan dewasa serta ditandai dengan peningkatan minat yang lebih kuat terhadap fungsi intelektual.

Setiap faktor tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas hubungan interpersonal, semakin baik kualitas faktor-faktor tersebut, semakin baik pula hubungan interpersonal yang terjalin.

4. Teori-teori Hubungan Interpersonal Teman Sebaya

Berdasarkan teori dari Coleman dan Hammen, Jalaluddin Rakhmat (1996: 120-124) menyebutkan ada empat buah teori atau model hubungan Interpersonal, yaitu: model pertukaran sosial, model peranan, model permainan, dan model interaksional.

a) Model pertukaran sosial

Model ini menggambarkan bahwa hubungan interpersonal mirip dengan transaksi dagang. Hubungan antarmanusia berjalan sesuai dengan prinsip transaksional, di mana setiap individu akan menilai apakah mereka mendapatkan keuntungan atau kerugian dari hubungannya. Jika merasa mendapat keuntungan, hubungan interpersonal akan berjalan lancar, tetapi jika merasa merugi, hubungan tersebut bisa terganggu, putus, atau bahkan berubah menjadi permusuhan. Oleh karena itu, orang menjalin hubungan dengan orang lain karena mereka ingin memperoleh keuntungan, yaitu memenuhi kebutuhan mereka. Menurut teori ini, setiap individu akan merasa nyaman menjalin hubungan interpersonal selama hubungan itu memberikan kepuasan dari segi ganjaran dan biaya.

Jalaluddin Rakhmat (1996: 121) menjelaskan bahwa ganjaran adalah hasil positif yang diperoleh seseorang dari hubungan tersebut. Ganjaran bisa berupa uang atau penghargaan lainnya, yang nilainya berbeda-beda bagi setiap individu. Orang yang ekonominya lemah akan sangat menghargai ganjaran berupa uang, sehingga mereka akan menjalin hubungan agar bisa memperoleh penghasilan tersebut. Sementara bagi orang yang mapan secara ekonomi, ganjaran dari hubungan itu bukan hanya uang, melainkan penghargaan dan penerimaan sosial.

Menurut teori pertukaran sosial ini, ketika seseorang menjalin hubungan interpersonal, mereka akan selalu menilai apakah hubungan itu menghasilkan laba atau tidak. Laba diukur dari ganjaran dikurangi biaya. Jadi, seseorang akan mempertimbangkan apakah biaya yang dikeluarkan sebanding dengan ganjaran yang diharapkan dari hubungan tersebut, dan jika tidak, mereka mungkin akan mencari hubungan baru. Terpenting, ganjaran tidak selalu berarti uang, ada juga ganjaran sosial yang tak ternilai dengan uang. Sebagai contoh, dalam tradisi Jawa ada pepatah "runa satak, bathi sanak", yang berarti rugi harta tapi laba saudara. Artinya, meskipun hubungan itu mungkin

berbiaya dan merugikan secara finansial, akan ada keuntungan berupa mendapat tambahan saudara.

b) Model peranan

Menurut Jalaluddin Rakhmat (1996: 122), model pertukaran sosial menganggap hubungan interpersonal sebagai transaksi dagang, sementara model peranan melihatnya sebagai sebuah pertunjukan sandiwara. Tiap individu harus memerankan perannya sesuai dengan "skenario" yang ditetapkan oleh masyarakat. Kesesuaian dengan skenario tersebut akan menciptakan keharmonisan dalam kehidupan seseorang, sedangkan pelanggaran terhadap skenario tersebut akan menyebabkan penilaian negatif dari orang lain dan teguran dari "sutrada".

Peranan merupakan pantulan dinamis dari kedudukan seseorang dalam masyarakat. Ketika seseorang menjalankan hak dan kewajibannya sesuai dengan posisinya, ia dianggap telah melaksanakan perannya. Peran merupakan perilaku yang diharapkan dari individu yang memiliki kedudukan tertentu. Kedudukan dan peran tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Sebuah peran tidak akan ada tanpa kedudukan, begitu pula sebaliknya.

Teori peranan menegaskan bahwa hubungan interpersonal akan berjalan dengan harmonis dan mencapai kualitas baik jika setiap individu mematuhi ekspektasi peran yang ada dan menghindari konflik peran. Ekspektasi peran merupakan harapan mengenai bagaimana individu seharusnya berperilaku. Kemampuan untuk melaksanakan tuntutan peran juga penting, meskipun terkadang seseorang dihadapkan pada tuntutan peran yang tidak diharapkan. Konflik peran terjadi ketika individu sulit untuk memenuhi berbagai tuntutan peran yang bertentangan.

c) Model permainan

Menurut Jalaluddin Rakhmat (1996: 122), model pertukaran sosial melihat hubungan interpersonal sebagai perdagangan, sementara model peran menganggapnya sebagai pertunjukan teater. Setiap individu harus memainkan perannya sesuai dengan norma yang berlaku. Keharmonisan

dalam kehidupan seseorang tergantung pada sejauh mana ia sesuai dengan harapan sosial, sementara pelanggaran norma dapat menimbulkan penilaian negatif dan teguran dari masyarakat.

Peran mencerminkan posisi seseorang dalam masyarakat. Saat seseorang menjalankan hak dan kewajibannya sesuai posisinya, ia dianggap telah melaksanakan perannya. Peran merupakan perilaku yang diharapkan dari individu dengan kedudukan tertentu. Kedudukan dan peran tidak bisa dipisahkan, karena peran tidak akan eksis tanpa kedudukan, demikian juga sebaliknya.

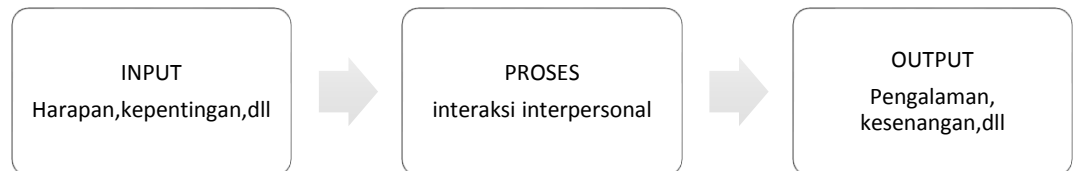
Teori peran menekankan bahwa hubungan interpersonal akan berjalan dengan baik jika individu memenuhi harapan peran dan menghindari konflik peran. Harapan peran merupakan ekspektasi tentang perilaku yang seharusnya dimiliki individu. Kemampuan untuk memenuhi peran penting, meskipun terkadang individu dihadapkan pada tuntutan peran yang berbeda. Konflik peran terjadi ketika individu sulit memenuhi tuntutan peran yang bertentangan.

d) Model Interaksional

Model ini melihat hubungan interpersonal sebagai sebuah sistem di mana terdapat subsistem-subsistem atau komponen-komponen yang bergantung pada satu sama lain dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Johnson, Kast, & RosenZweig (1963: 81 – 82) menjelaskan bahwa sistem terdiri dari tiga komponen yakni input, proses (pengolah), dan output. Input berperan sebagai pendorong, proses (pengolah) sebagai sistem operasi, dan output menggambarkan hasil dari sistem tersebut.

Menurut model ini, hubungan interpersonal dipandang sebagai sebuah proses interaksi di mana setiap individu memiliki tujuan, harapan, kepentingan, perasaan suka atau benci, perasaan tertekan atau bebas, dan sebagainya sebagai input. Input ini mempengaruhi proses hubungan antar manusia dan menghasilkan output yang beragam, namun setiap individu yang terlibat biasanya mendapat pengalaman baru. Sebagai contoh, jika

seseorang bertemu dengan orang lain untuk pertama kalinya, setelah pertemuan tersebut, keduanya akan memiliki pengalaman baru tentang satu sama lain yang membuat mereka berbeda dari sebelumnya.



Gambar 2 1 Proses Hubungan Interpersonal

Gambar 2.1 Hal ini menunjukkan bahwa hubungan interpersonal dipengaruhi oleh suatu input, yaitu keinginan tertentu yang mendorong perilaku. Misalnya, untuk mengatasi perasaan kesepian, individu bisa menghubungi teman. Dalam hal ini, inputnya adalah keinginan untuk menghilangkan kesepian, mendorong individu untuk menghubungi teman (Surantio, 2011).

5. Tahapan-tahapan Hubungan Interpersonal Teman Sebaya

Menurut Devito (DeVito, 2018) hubungan interpersonal mempunyai enam tahap sebagai berikut:

- a) Tahap kontak (*contact*)
Hubungan yang dijalani oleh tiap individu kemungkinan dimulai dengan melakukan kontak terlebih dahulu dengan orang yang bersangkutan.
- b) Tahap keterlibatan (*involvement*)
Tahap ini merupakan tahap seseorang yang memutuskan untuk lebih mengenal orang lain
- c) Tahap keakraban (*intimacy*)
Pada tahap ini tiap orang akan mengikat diri satu sama yang lain.
- d) Tahap pemudaran (*deterioration*)

Tahap Pemudaran ini ditandai dengan adanya hubungan yang menurun antar kedua pihak yang bersangkutan

e) Tahap pemulihan (*repair*)

Setelah pemudaran ada pemulihan, pemulihan ini terjadi dari dua belah pihak untuk berusaha agar hubungan bisa membaik seperti semula

f) Tahap pemutusan (*Dissolution*)

Pada tahap ini adanya pemutusan dari dua belah pihak yang bersangkutan

6. Hubungan Interpersonal dalam Perspektif Islam

Berdasarkan Al-Qur'an berkaitan dengan hubungan interpersonal ini yang mana dimensi-dimensi kemanusiaan, keduniawian dan kekiniannya yang menawarkan model-model hubungan interpersonal yang kontekstural, efektif, indah dan penuh hikmah. Dalam QS. Thaha ayat 43 – 44 menjelaskan tentang berbicara dengan lemah lembut sebagai berikut:

أَذْهَبَا إِلَىٰ فِرْعَوْنَ إِنَّهُ طَغَىٰ ﴿١٠٠﴾ فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

“Pergilah kamu berdua kepada fir'aun karena benar-benar dia telah melampaui batas. Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut”. (QS. Thaha ayat 43 – 44)

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa pembicaraan yang lemah-lembut, dengan suara yang enak didengar, dan penuh keramahan sehingga dapat menyentuh hati, maksudnya tidak mengeraskan suara, seperti membentak, meninggikan suara. Individu yang bertuturkata dengan lemah lembut, hingga setiap kata yang diucapkan sangat menyentuh hati orang yang diajak berkomunikasi dan jiwanya tergerak untuk menerima pesan dari komunikasi.

B. Intensitas Penggunaan Gadget

1. Definisi Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Rozalia (2017) gadget adalah perangkat elektronik yang dipakai sebagai media informasi, alat pembelajaran, dan sebagai sarana

hiburan. Sedangkan menurut Hidayat, A. R. & Junianto (2017) mendefinisikan gadget sebagai alat canggih yang dikembangkan dengan berbagai aplikasi untuk menyajikan berbagai jenis media berita, jejaring sosial, hobi, dan juga hiburan.

Gadget merupakan sebuah inovasi teknologi canggih yang dilengkapi dengan kemampuan dan fitur terkini sehingga penggunaannya semakin nyaman. Istilah “gadget” berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu (Abdillah, 2019).

Nurmalasari & Wulandari (2018), menyatakan bahwa Gadget diartikan sebagai perangkat komunikasi dan informasi yang mudah dibawa ke mana saja. Sedangkan pendapat lain tentang gadget menurut (Manumpil et al., 2015) gadget adalah alat yang dilengkapi dengan aplikasi yang menawarkan berbagai media, berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. Dengan demikian, gadget atau smartphone kini lebih dari sekadar alat komunikasi; mereka telah menjadi tren dan bagian dari gaya hidup modern.

Gadget adalah kumpulan perangkat elektronik yang dirancang untuk keperluan praktis dan membantu mempermudah tugas manusia (Azimah, 2020). Yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah inovasinya yang tiada henti, dengan model-model baru dan fitur-fitur canggih yang dirilis secara berkala (Puji Asmaul, 2017). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa gadget adalah media elektronik yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang memudahkan aktivitas manusia, termasuk siswa sekolah.

Menurut James (2009) kamus lengkap psikologi intensitas dapat diartikan sebagai kekuatan yang menunjukkan dukungan terhadap suatu pendapat atau sikap. Dalam kamus bahasa Inggris, istilah ini dikenal sebagai "intensity," yang menggambarkan sifat kuantitatif. Intensitas juga sering dihubungkan dengan sikap dan pengetahuan. Intensitas disebut juga dengan sikap dan pengetahuan (Mawaddah et al., 2021). Menurut (Rozalia, 2017)

Intensitas merupakan kadar keseringan seorang siswa dalam melakukan suatu hal.

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, (2015: 541), “intensitas” berasal dari kata “intens” yang berarti tinggi, penuh semangat. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang ditulis oleh Dendy Sugono, (2015: 542), "intensitasnya" merujuk pada kondisi tingkat atau intensitas suatu hal. Dalam konteks penelitian ini, "perilaku khusus" mengacu pada intensitas penggunaan gadget. Intensitas penggunaan gadget didefinisikan sebagai ukuran seberapa sering seseorang menggunakan gadget tersebut.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget adalah seberapa sering seseorang menggunakan media gadget dalam melakukan aktivitas sehari-hari untuk meningkatkan fleksibilitas, efisiensi, dan kualitas hidup.

2. Aspek-aspek Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Fitria (2019) terdapat empat aspek intensitas penggunaan gadget yang perlu diperhatikan, diantaranya:

a) Perhatian (*Attention*)

Perhatian mengacu pada minat seseorang terhadap suatu hal. Ketertarikan yang sesuai dengan minat individu cenderung lebih menarik dan intensif.

b) Penghayatan (Pemahaman)

Penghayatan adalah keinginan seseorang untuk memahaminya dan menyiapkannya sebagai pengetahuan.

c) Durasi (*Duration*)

Durasi yaitu jumlah waktu yang dihabiskan seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu.

d) Frekuensi (*Frequency*)

Frekuensi adalah jumlah aktivitas yang dilakukan berulang kali.

Sedangkan menurut Wahyuliarmy (2021) intensitas penggunaan gadget terdapat dua aspek yaitu:

- a) Frekuensi: Merujuk pada seberapa sering waktu yang digunakan untuk mengakses gadget, termasuk berapa jam dalam sehari atau berapa menit dalam sehari penggunaan gadget.
- b) Durasi: Merupakan total waktu dalam menggunakan gadget, seperti dalam seminggu beberapa hari atau berapa minggu dalam sebulan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan aspek intensitas penggunaan gadget yaitu: perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Dalam penelitian ini menggunakan aspek dari fitria.

3. Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Kuss, D. J. dan Griffiths (2017), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi intensitas penggunaan gadget. Berikut adalah beberapa faktor yang dikemukakan oleh mereka:

- a) Kecanduan Teknologi

Faktor penting yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget adalah kecanduan teknologi. Kecanduan teknologi bisa terjadi ketika seseorang tidak dapat mengontrol atau mengurangi penggunaan gadget secara signifikan walaupun menyadari dampak negatifnya.

- b) Kepuasan Psikologis

Ketika pengguna mendapatkan kepuasan psikologis dari penggunaan gadget, seperti pengakuan sosial atau kepuasan emosional, individu cenderung menggunakan gadget secara intensif untuk mempertahankan dan memperoleh lebih banyak kepuasan tersebut.

- c) Ketidakmampuan untuk mengatur waktu

Kesulitan dalam mengatur waktu penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi intensitas penggunaan. Ketika seseorang tidak dapat mengontrol waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget, intensitas penggunaan cenderung meningkat

- d) Faktor Pribadi

Beberapa faktor pribadi seperti kepribadian, kebutuhan sosial, dan tingkat ketergantungan terhadap gadget juga dapat mempengaruhi

intensitas penggunaan. Individu dengan kebutuhan sosial yang tinggi atau kepribadian tertentu, seperti ekstrovert, mungkin cenderung menggunakan gadget secara intensif.

Selain faktor diatas ada faktor lain yang dapat mempengaruhi intensitas penggunaan gadget sebagai berikut:

a) Iklan

Iklan yang tersebar luas di media sosial dan televisi seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan modern. Jadi, itu membuat remaja lebih tertarik dan tertarik pada hal baru.

b) Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang dimiliki gadget membuat remaja tertarik. Karena itu membuat remaja tertarik untuk mengoperasikan perangkat tersebut.

c) Kecanggihan dari gadget

Perangkat elektronik yang canggih dapat memenuhi semua kebutuhan remaja. Dengan bermain game, bergabung dengan media sosial, dan bahkan berbelanja secara online, remaja dapat memenuhi kebutuhan individu.

d) Keterjangkauan harga gadget

Banyaknya persaingan teknologi menyebabkan harga gadget terjangkau. Karena itu, harga gadget bisa turun. Di masa lalu, hanya orang menengah atas yang dapat membeli perangkat tersebut, tetapi sekarang orang tua yang memiliki uang tambahan dapat membelikan perangkat tersebut kepada anak-anaknya.

e) Lingkungan

Teman sebaya dan masyarakat memberikan penekanan. Hal ini menyebabkan banyak orang menggunakan perangkat tersebut, sehingga masyarakat lainnya tidak mau meninggalkannya. Selain itu, saat ini hampir semua aktivitas membutuhkan penggunaan gadget (Wati, N. R., & Sodik, 2018).

4. Dampak Positif Intensitas Penggunaan Gadget

Dampak positif penggunaan gadget antara lain:

- a) Kemudahan Komunikasi: Gadget memudahkan komunikasi sehingga individu dapat dengan mudah berinteraksi dengan teman, keluarga, atau menemukan teman baru melalui media sosial atau aplikasi yang ada di dalam gadget. Berbagai jejaring sosial di gadget memungkinkan individu untuk menambah jaringan sosialnya dengan mudah.
- b) Menambah Pengetahuan, individu dapat mengakses dan mencari informasi yang dicari dengan menggunakan fitur atau aplikasi yang ada di dalam perangkat.
- c) Merangsang Kreativitas Anak: Banyak aplikasi atau permainan di gadget yang membutuhkan strategi dan kecerdasan untuk menyelesaikannya. Hal ini dapat merangsang anak untuk berpikir kreatif dan menghasilkan banyak ide (A.Chusna, 2017).

Iswidharmanjaya (2014), menyatakan bahwa ada dampak yang positif dalam penggunaan gadget:

- a) Ketajaman mata meningkat.
- b) Mendorong mengikuti perkembangan teknologi terkini.
- c) Mendukung aspek akademik.
- d) Pengembangan keterampilan berbahasa.
- e) Meningkatkan softskill menulis.
- f) Menurunkan tingkat stress.
- g) Meningkatkan kemampuan matematika.

Menurut Helmi (2017), menjelaskan dampak positif penggunaan gadget yaitu:

- a) Kecanggihan Gadget: Gadget dipergunakan berbagai tujuan belajar, bermain, berkomunikasi, menghibur bersama teman, dan lainnya.
- b) Peningkatan Pengetahuan: Gadget membantu anak untuk mendapatkan informasi dan tugas sekolahnya.

- c) Meningkatkan Jaringan Pertemanan: Penggunaan gadget dapat meningkatkan jaringan pertemanan melalui media sosial.
- d) Peningkatan Keterampilan Kreatif: Anak dapat mengembangkan keterampilan kreatifnya melalui berbagai permainan dan aktivitas pemecahan masalah yang tersedia di gadget.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai dampak positif penggunaan gadget, dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya. Beberapa di antaranya menambah wawasan dan pengetahuan, membantu orang berkomunikasi dengan lebih mudah, dan membuat pengguna menjadi lebih kreatif dan inovatif.

5. Dampak Negatif Intensitas Penggunaan Gadget

Dampak negatif penggunaan gadget menurut (A.Chusna, 2017) sebagai berikut:

- a) Individu menjadi tidak tertarik pada kegiatan lain ketika sudah bermain dengan gadget.
- b) Menurunnya aktivitas di luar rumah: Individu mungkin tidak lagi tertarik untuk bermain di luar rumah dengan teman sebaya karena lebih tertarik pada penggunaan gadget.
- c) Reaksi defensif dan kemarahan: Ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan permainan gamesnya, individu cenderung membela diri dan merasa marah.
- d) Potensi untuk berbohong atau mencuri waktu: Individu mungkin menjadi lebih cenderung untuk berbohong atau mencuri-curi waktu dari aktivitas lainnya untuk bermain gadget.

Menurut Saroinsong (2016), keterampilan interpersonal anak dapat terganggu jika mereka terlalu sering menggunakan gadget. Iswidharmanjaya (2014), menyatakan bahwa dalam penggunaan gadget memiliki dampak negatif dari penggunaan gadget:

- a) Menjadi orang yang tertutup.
- b) Penurunan kesehatan otak.

- c) Memburuknya kesehatan mata.
- d) Kesehatan tangan terganggu.
- e) Gangguan tidur.
- f) Suka mengasingkan diri.
- g) Perilaku kekerasan.
- h) Kreativitas menghilang
- i) Memaparkan radiasi.
- j) Ancaman *cyberbullying*.

Menurut Helmi (2017) menjelaskan dampak negatif penggunaan gadget yaitu:

- a) Perkembangan terganggu.
- b) Kesehatan mental memburuk karena kecanduan komunikasi.
- c) Mengganggu tidur dan kesehatan.
- d) Melemahkan daya konsentrasi, dan otak.
- e) Menjadi *easy going*.
- f) Menjadi manusia yang boros dalam komunikasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, beberapa dampak negatif penggunaan gadget dapat disimpulkan sebagai berikut: berkurangnya konsentrasi belajar, terhambatnya perkembangan kognitif dan psikomotorik, kecenderungan untuk menyendiri atau menjadi pribadi introvert, kecanduan, gangguan tidur, gangguan kesehatan, kemungkinan individu menjadi malas untuk belajar, menulis, dan membaca.

6. Intensitas Penggunaan Gadget dalam Perspektif Islam

Pernahkah anda memikirkan betapa menariknya bahwa Al-Quran telah memberikan petunjuk tentang keberadaan teknologi di masa depan jauh sebelum teknologi tersebut diciptakan? Seperti yang dinyatakan dalam Q.S. Yunus ayat101,

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ

Artinya: Katakanlah: “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman”. (QS Yunus: 101)

Al-Quran mengajak kita untuk merenungkan tanda-tanda kekuasaan Allah yang terlihat di langit dan di bumi. Ini mengisyaratkan bahwa teknologi, seperti telepon seluler atau gadget, adalah hasil ciptaan manusia yang digunakan untuk memudahkan urusan umat manusia. Namun, penting untuk diingat bahwa kecanggihan teknologi harus digunakan sesuai dengan maksud dan tujuan pembuatannya, dan bukan untuk kegiatan yang bertentangan dengan nilai-nilai moral atau agama. Terdapat dalam surat Yunus/ 10:24.

إِنَّمَا مَثَلُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا كَمَاءٍ أَنْزَلْنَاهُ مِنَ السَّمَاءِ فَاخْتَلَطَ بِهِ نَبَاتُ الْأَرْضِ مِمَّا يَأْكُلُ النَّاسُ وَالْأَنْعَامُ حَتَّى إِذَا أَخَذَتِ الْأَرْضُ زُخْرُفَهَا وَازْبَيَّتْ وَظَنَّ أَهْلِهَا أَنَّهُم قَدِرُونَ عَلَيْهَا أَنْهَاهَا أَمْرُنَا لَيْلًا أَوْ نَهَارًا فَجَعَلْنَاهَا حَصِيدًا كَأَنْ لَّمْ تَغْنَبْ بِالْأَمْسِ كَذَلِكَ نُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Sesungguhnya perumpamaan kehidupan duniawi itu adalah seperti (hujan) yang Kami turunkan dari langit, lalu tumbuhlah dengan subur karena air itu tanam-tanaman bumi, di antaranya ada yang dimakan manusia dan binatang ternak. Hingga apabila bumi itu telah sempurna keindahannya dan memakai (pula) perhiasannya dan penghuni-penghuninya telah menduga bahwa mereka mampu menguasainya (melakukan segala sesuatu), tiba-tiba datanglah kepadanya azab kami di waktu malam atau siang, maka kami jadikan (tanaman – tanamannya) laksana tanaman – tanaman yang sudah disabit, seakan-akan belum pernah tumbuh kemarin. Demikianlah kami menjelaskan tanda-tanda kekuasaan (Kami) kepada orang-orang yang berpikir” (Q.S Yunus [10]: 24).

Dalam Q.S Yunus/10:24, menjelaskan segala sesuatu yang ada di Bumi adalah ciptaan Allah dan dapat dimanfaatkan dengan bijak, termasuk alat-alat

yang diciptakan manusia seperti telepon seluler atau gadget. Penting bagi kita untuk menggunakan teknologi dengan adab dan bijaksana, mengingat bahwa segala sesuatu akan bermanfaat jika digunakan sesuai dengan tujuan awalnya, namun dapat menjadi rusak jika disalahgunakan. Oleh karena itu, ketika menggunakan ponsel atau gadget, kita harus selalu mengamalkan adab yang sesuai untuk keperluan yang baik dan positif (Ahmad & Rusnali, 2018)

C. Konsep Diri

1. Pengertian Konsep Diri

Menurut Agustiani (2006) konsep diri adalah gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya sendiri yang terbentuk melalui pengalaman dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Beck, Willian dan Rawlin (2003) konsep diri adalah cara seseorang memandang dirinya secara keseluruhan, meliputi aspek fisik, emosional, intelektual, sosial, dan spiritual.

Menurut Irawan (2017) konsep diri merupakan cara seseorang memandang dirinya, yang dibentuk oleh pengalaman dan interaksi sosialnya dengan lingkungannya. Dari anak – anak hingga dewasa, proses pembentukan konsep diri yang mempengaruhi tindakan dan perilaku individu. Seseorang akan berperilaku dengan cara yang positif jika individu memiliki konsep diri yang positif, dan sebaliknya, jika individu memiliki konsep diri yang negatif, individu cenderung berperilaku dengan cara yang negatif. Setiap orang terdekat yang berperilaku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya, sehingga konsep diri sangat penting untuk komunikasi interpersonal. Selain itu, dijelaskan bahwa keberhasilan komunikasi interpersonal sangat bergantung pada kualitas konsep diri seseorang, yaitu positif atau negatif, karena setiap orang yang berperilaku buruk sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya (Putri et al., 2020).

Dari berbagai pendapat yang ada, dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan persepsi individu terhadap dirinya sendiri, serta respons atau penilaian pribadi yang dimilikinya. Konsep diri mencakup keyakinan tentang identitas diri, cara pandang, dan evaluasi terhadap dirinya, serta bagaimana

individu memandang diri mereka dan apa yang ingin dicapai. Proses pembentukan konsep diri dipengaruhi oleh pengalaman serta interaksi sosial dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Kualitas konsep diri seseorang, baik yang positif maupun negatif, dapat berdampak pada perilaku dan tindakan mereka dalam komunikasi interpersonal. Oleh karena itu, memahami konsep diri dalam konteks komunikasi interpersonal sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam berinteraksi dengan orang lain.

2. Aspek- aspek Konsep Diri

Menurut Calhoun dan Acocella (1995), konsep diri memiliki tiga aspek utama yaitu:

a) Pengetahuan

Individu memiliki pengetahuan tentang dirinya sendiri, yang memungkinkannya untuk mengenali dan memperlakukan dirinya dengan baik. Aspek pengetahuan ini terdiri dari beberapa sub-aspek, yaitu:

- 1) Pengetahuan Fisik: Meliputi pengetahuan tentang diri sendiri terkait dengan kesehatan, fisik, dan kemampuan.
- 2) Diri Pribadi: Menunjukkan pengetahuan individu tentang dirinya sendiri berdasarkan penilaian diri sendiri dan hubungannya dengan orang lain.
- 3) Moral: Seseorang memiliki pemahaman tentang dirinya terkait prinsip-prinsip moral, agama, hubungannya dengan Tuhan, serta pandangannya mengenai apa yang baik dan buruk.
- 4) Keluarga : Pemahaman individu tentang perannya dalam keluarga dan seberapa dalam hubungannya dengan keluarga dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Sosial : Pengetahuan individu yang lebih luas tentang bagaimana ia berinteraksi dengan orang lain.

b) Harapan

Aspek kedua dari konsep diri adalah harapan. Setelah individu memahami dirinya sendiri, mereka memiliki pandangan tentang masa

depan. Setiap orang memiliki harapan yang berbeda-beda terhadap masa depannya, yang mencerminkan aspirasi dan cita – cita individu. Dalam hal ini, individu juga memiliki pandangan diri ideal, yang berfungsi sebagai motivasi yang lebih baik untuk melakukan sesuatu yang buruk, dan memiliki motivasi yang baik untuk melakukan sesuatu yang lebih baik.

c) Penilaian

Aspek ketiga dari konsep diri adalah penilaian. Individu berperan sebagai penilai dan penilai dirinya sendiri. Penilaian dan evaluasi diri ini terkait dengan keseimbangan antara kesesuaian diri dengan harapan diri yang ideal. Penilaian ini juga terkait dengan apakah seseorang menerima dirinya apa adanya sesuai dengan gambaran dirinya. Dengan kata lain, individu mengevaluasi sejauh mana dirinya sesuai dengan citra ideal yang mereka miliki, dan sejauh mana mereka menerima diri mereka sendiri apa adanya.

Sedangkan menurut Hurlock (1978) menyatakan bahwa dalam konsep diri seseorang terdapat dua aspek, yaitu

- a) Aspek fisik mencakup pandangan individu mengenai penampilan pribadi, keselarasan dengan identitas gender, peran tubuh dalam interaksi sosial, serta nilai diri di hadapan orang lain.
- b) Aspek psikologis terdiri dari perasaan, pikiran, dan emosi

Dari penjelasan diatas padat diambil kesimpulan bahwa aspek konsep diri menurut Calhoun dan Acocella ada tiga yaitu: pengertian, harapan dan penilaian. Sedangkan menurut Hurlock ada dua yaitu fisik dan psikologis. Dalam penelitian ini menggunakan aspek menurut Calhoun dan Acocella.

3. Faktor-faktor Konsep Diri

Menurut Calhoun dan Accocela (1990) terdapat faktor yang dianggap mempengaruhi konsep diri antara lain:

- a) Orang tua: Orang tua memiliki pengaruh terbesar dalam konsep diri karena mereka adalah orang pertama yang berinteraksi dengan kita. Mereka memiliki pengaruh besar pada cara kita melihat diri sendiri.

Orang tua dapat secara konsisten memberikan wawasan mengenai kepribadian, dan sebagai pendidik, mereka dapat membantu anak dalam mengevaluasi diri mereka di masa depan.

- b) Teman sebaya: Pengaruh teman sebaya terhadap persepsi diri anak juga sangat penting, setelah orang tua. Masalah penerimaan atau penolakan dalam kelompok teman sebaya dapat berpengaruh terhadap konsep diri anak.
- c) Masyarakat: Harapan – harapan yang dimasukkan oleh masyarakat ke dalam diri seseorang juga memengaruhi konsep diri. Seseorang akan berusaha memenuhi harapan tersebut.
- d) Proses pembelajaran: Belajar adalah perubahan yang berlangsung secara permanen dalam diri seseorang akibat dari pengalaman. Interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitar akan memberikan wawasan mengenai dampak dari perilaku tertentu, yang bisa berujung pada hasil yang positif atau negatif.

Sedangkan menurut Hurlock (1980), konsep diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. tahap perkembangan,
2. penampilan fisik
3. kecocokan gender
4. nama dan julukan.
5. hubungan dengan keluarga.
6. teman sebaya.
7. kreativitas.
8. cita – cita.

4. Jenis-jenis Konsep Diri

Menurut Calhoun & Acocella (1990) konsep diri terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Konsep Diri Positif

Konsep diri yang positif menunjukkan bahwa seseorang mampu memahami dan menerima pandangan orang lain tentang dirinya, memancarkan citra diri yang baik, serta menghargai keberadaan orang lain. Individu dengan konsep diri positif termasuk dalam kelompok orang yang memiliki konsep diri tinggi, dengan ciri – ciri sebagai berikut:

- a) Tidak khawatir menghadapi situasi yang berbeda
- b) Cepat menjalin persahabatan
- c) Bersedia mencoba berbagai hal baru tanpa ragu
- d) Mudah berkolaborasi dan mematuhi aturan
- e) Bertanggung jawab dalam mengelola perilaku
- f) Mandiri dan memerlukan sedikit bimbingan
- g) Mampu berpikir secara kreatif
- h) Mempunyai perasaan bahagia

b. Konsep Diri Negatif

Konsep diri yang rendah mencerminkan individu dengan pandangan negatif terhadap dirinya sendiri, yang seringkali disertai dengan perasaan tidak nyaman dan kesulitan dalam menerima diri. Konsep diri yang rendah ini dapat dianggap sebagai manifestasi dari konsep diri negatif yang berlebihan, dengan ciri-ciri seperti:

- 1) jarang mengambil inisiatif,
- 2) suka menyendiri,
- 3) berbicara dengan sedikit kata dan ragu-ragu, serta
- 4) cenderung untuk menarik diri.

5. Konsep Diri dalam Perspektif Islam

Dalam hal ini, Allah SWT berfirman sebagaimana terdapat firman Allah SWT dalam Surah Adz-Dzariyat ayat 21:

وَيَنبَغِي ۚ أَنْفُسِكُمْ أَفَلَا تُبْصِرُونَ

“Dan (juga) pada dirimu sendiri. Maka apakah kamu tidak memperhatikan?” (Q.S Adz-Dzariyat: 21).

Ayat tersebut menegaskan pentingnya manusia untuk memperhatikan dirinya sendiri. Menurut Sayyid Qutb (2004), perhatian tersebut mencakup pemahaman tentang penciptaan, fungsi tubuh dan jiwa, serta kesempatan yang diberikan Allah kepada manusia. Melalui pengenalan diri, pemahaman, dan penerimaan, manusia dapat membentuk harga diri yang stabil, yang akan memengaruhi hubungan dengan Allah SWT dan sesama manusia untuk mencapai perdamaian.

Setiap individu memiliki perbedaan dalam dirinya, baik secara fisik maupun psikologis. Oleh karena itu, penting bagi setiap orang untuk memperhatikan dan memahami dirinya sendiri. Dengan memiliki konsep diri yang jelas, seseorang akan lebih menyadari potensi dan kelemahan yang dimilikinya, baik dalam hal karakter maupun hubungan dengan Tuhan. Dalam perspektif keagamaan, pemahaman terhadap diri sendiri dianggap sebagai langkah menuju kedekatan dengan Tuhan. Dengan demikian, menjaga dan memahami konsep diri dapat membantu seseorang dalam memperbaiki hubungan dengan Tuhan dan sesama manusia.

Dalam ajaran Islam, konsep diri yang positif sangat ditekankan. Manusia dianggap sebagai makhluk yang paling mulia di antara ciptaan Allah SWT, dan diberikan tanggung jawab untuk memimpin dunia ini. Namun kemuliaan tersebut tidak selalu terjamin, kecuali bagi individu yang beriman dan beramal sholeh. Keimanan yang kuat akan membimbing seseorang untuk memiliki konsep diri yang positif, yang pada gilirannya akan tercermin dalam perilaku yang baik dan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar.

D. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Konsep Diri Dengan Hubungan Interpersonal Teman Sebaya

Hubungan interpersonal adalah suatu proses dimana pesan disampaikan dan diterima antara individu satu dengan yang lain, yang memungkinkan adanya umpan balik langsung. Kelebihan dari interaksi antarpersonal terletak pada sifatnya yang terbuka dan mudah berkomunikasi, yang memfasilitasi perubahan dalam sikap, pendapat, dan perilaku individu. Hal ini membuat interaksi

antarpersonal menjadi bentuk komunikasi yang sangat efektif karena komunikator dapat melihat respons langsung dari komunikasi tersebut (Yulikhah et al., 2019).

Hubungan interpersonal yang efektif bisa jadi disadari jika komunikator dan komunikan dapat membangun sikap antara lain: terbuka, berempati, mendukung, positif, dan kesetaraan. Dalam penelitiannya Savitri dan Ratih (2017) menjelaskan hubungan interpersonal yang berkualitas akan membantuk kesejahteraan psikologis individu. Akan tetapi seiringnya perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan dapat memudahkan komunikasi tanpa bertemu langsung. Meningkatnya intensitas penggunaan gadget ini berhubungan dengan hubungan interpersonal karena sebagian besar remaja sekarang telah menggantungkan hidupnya pada alat – alat elektronik.

Peningkatan penggunaan gadget secara intensif berhubungan dengan peningkatan dalam tingkat perhatian, keterlibatan, lamanya penggunaan, dan frekuensi penggunaan. Perhatian yang dimaksud adalah bahwa siswi yang menggunakan gadget cenderung lebih sering menggunakan perangkatnya di mana pun dan kapan pun, bahkan lebih sering fokus pada gadgetnya, seperti bermain *game*, menggulir media sosial, dan aktivitas lainnya. Hal ini menyebabkan siswi menjadi kurang berinteraksi dengan orang – orang di sekitarnya dan kehilangan pengendalian terhadap waktu.

Di samping itu, penghayatan intensitas penggunaan gadget juga mencakup pemahaman terhadap informasi, minat individu yang didukung dalam memahami informasi, dan penyimpanan informasi sebagai pengetahuan. Namun, disayangkan masih banyak siswi yang belum mengoptimalkan penggunaan gadget mereka. Akibatnya, manfaat yang seharusnya diperoleh dari penggunaan gadget tersebut hanya akan berubah menjadi kerugian.

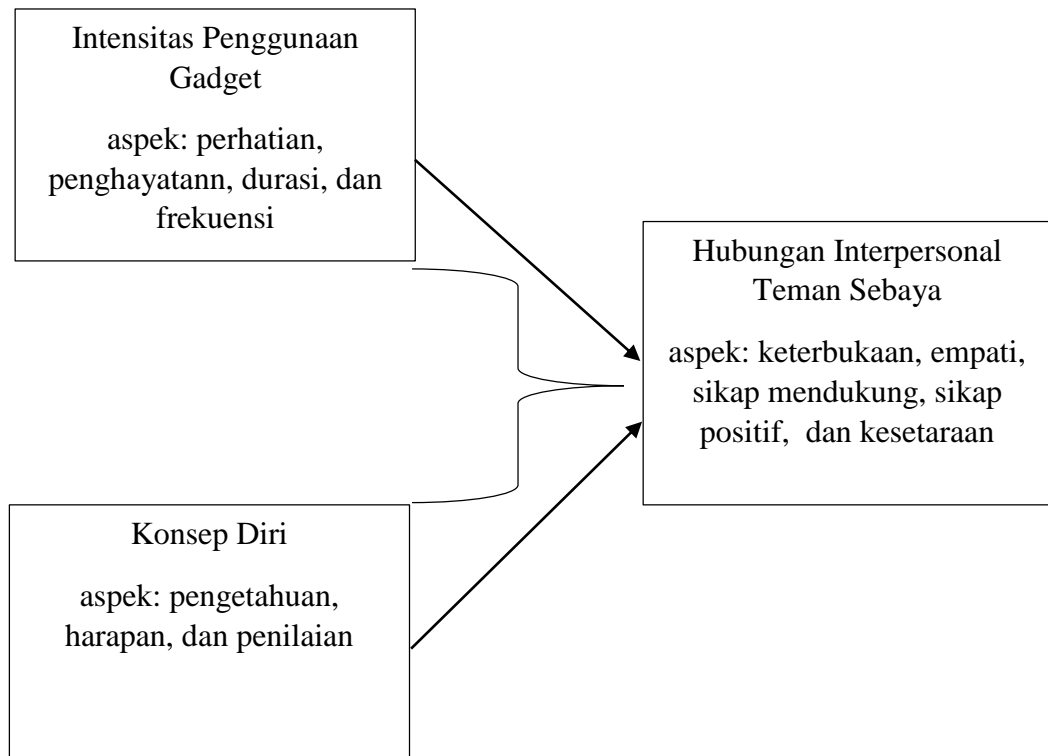
Durasi, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain gawai dapat membuat siswi menjadi pasif, tidak berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan tidak mengetahui sebab dan akibat dari perilaku individu dalam hubungannya

dengan orang lain. Lalu ada frekuensi, tingkat keseringan yang dialami siswi saat menggunakan gadget. Siswi mungkin menggunakan perangkat empat hingga lima kali dalam satu hari. Hal ini dapat menyebabkan sikap individu menjadi tidak terbuka, kurang empati dan kesetaraan, melemahnya dukungan dan sifat positif, dan malas berinteraksi di dunia nyata ini bisa menyebabkan menurunnya kualitas dan kuantitas hubungan interpersonal.

Selain teknologi yang terus berkembang, ada hal yang perlu diperhatikan yaitu konsep diri. Setiap orang mempunyai konsep diri yang berbeda-beda, dan konsep-konsep tersebut mempengaruhi berbagai aspek kehidupan individu. Konsep diri mencakup persoalan – persoalan yang berkaitan dengan aspek fisik dan psikologis seorang individu dan bagaimana konsep – konsep tersebut dapat mempengaruhi bagaimana seseorang menghadapi permasalahan di masa depan. Konsep diri mempengaruhi perilaku individu terlepas dari apakah tindakan tersebut berdampak positif atau tidak.

Konsep diri juga memiliki peran penting dalam hubungan interpersonal. Konsep diri mencakup persepsi individu terhadap dirinya sendiri, termasuk evaluasi keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan harga diri (Rahadjo & Mulyani, 2020). Orang yang memiliki konsep diri positif cenderung memiliki keterampilan sosial yang baik dan dapat membentuk hubungan interpersonal yang lebih baik. Di sisi lain, konsep diri yang positif dapat membantu individu mengelola penggunaan gadget dengan bijak, sementara konsep diri yang negatif dapat memperburuk dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk memahami bagaimana penggunaan gadget dan konsep diri saling berinteraksi dan mencari keseimbangan yang sehat dalam penggunaan teknologi serta memperkuat hubungan interpersonal yang positif

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2 2 Kerangka Berpikir

F. Hipotensis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H₁: Ada hubungan intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus

H₂: Ada hubungan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus

H₃: Ada hubungan intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi di MA Mu'allimat NU Kudus

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan yang digunakan untuk penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan dan analisis data berdasarkan angka dan statistik untuk mencari hubungan sebab-akibat, pola, dan generalisasi fenomena yang diteliti. Penelitian kuantitatif melibatkan pengumpulan data dalam bentuk angka melalui instrumen seperti kuesioner, tes, atau pengamatan sistematis. Penelitian kuantitatif menguji teori melalui analisis data angka dan pengolahan statistik.

Metode yang diambil dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Sesuai dengan penjelasan Azwar (2014) penelitian korelasional bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana variasi pada satu variabel berhubungan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lainnya, dengan menggunakan koefisien korelasi. Dari penelitian ini, informasi yang diperoleh berkaitan dengan tingkat hubungan yang ada, bukan membahas apakah satu variabel memberikan pengaruh terhadap yang lain.

B. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas atau Independent Variabel (X_1)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Intensitas Penggunaan Gadget.

2. Variabel bebas atau Independent Variabel (X_2)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Konsep Diri.

3. Variabel tergantung atau Dependent Variable (Y)

Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah Hubungan Interpersonal Teman Sebaya.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hubungan interpersonal teman sebaya merupakan hubungan antara satu individu dengan individu yang lain dengan tingkat usia yang sama serta

melibatkan keakraban yang besar untuk saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain. Hubungan interpersonal dalam penelitian ini diungkap melalui skala hubungan interpersonal yang terdiri dari aspek – aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, kesetaraan (DeVito, 2018). Aspek – aspek tersebut untuk mengukur skor skala hubungan interpersonal, semakin tinggi total skor yang diperoleh siswi maka akan menunjukkan hubungan interpersonal yang baik, sebaliknya semakin rendah total skor diperoleh siswi maka akan menunjukkan hubungan interpersonal yang buruk.

2. Intensitas penggunaan gadget merujuk pada seberapa sering seseorang menggunakan gadget dalam aktivitas sehari – hari. Dalam penelitian ini, intensitas penggunaan gadget diukur melalui skala yang mencakup aspek – aspek perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi (Fitria, 2019). Aspek – aspek ini digunakan untuk menentukan skor total intensitas penggunaan gadget, dimana semakin tinggi skor totalnya, semakin kuat penggunaan gadget yang positif oleh siswi. Sebaliknya, semakin rendah skor totalnya, semakin buruk penggunaan gadget oleh siswi.
3. Konsep diri adalah persepsi individu terhadap dirinya sendiri dan tanggapan atau penilaian tentang siapa dirinya, keyakinan tentang ide – idenya, pandangan dan penilaian individu terhadap dirinya. Konsep diri dalam penelitian ini diwujudkan melalui skala konsep diri yang terdiri dari pengetahuan, harapan, evaluasi (Calhoun & Acocella, 1995). Dengan aspek tersebut skala konsep diri diukur, semakin tinggi total nilai yang didapat siswi semakin baik konsep diri. Rendahnya total skor yang didapat siswi menunjukkan konsep diri yang buruk.

D. Sumber Data

Sumber data merujuk pada subjek atau sumber dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini, digunakan sumber data primer, yang merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber aslinya.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswi dari MA Mu'allimat NU Kudus.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2024 yang bertempat di MA Mu'allimat Nu Kudus.

F. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah seluruh subjek yang akan digunakan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini harus mempunyai ciri yang membedakannya dengan populasi lainnya. Ciri – ciri tersebut tidak terbatas pada ciri lokasi, tetapi juga dapat terdiri dari karakteristik individual. Populasi dalam penelitian ini adalah siswi MA Mu'allimat Nu Kudus kelas X dan kelas XI yang berjumlah 490 siswi. Berikut rincian siswi MA Mu'allimat NU Kudus.

Tabel 3. 1 Jumlah siswi kelas X dan kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus

Kelas	Jumlah
X IPS 1	40
X IPS 2	42
X IPS 3	41
X IPA 1	39
X IPA 2	40
X IPA 3	41
XI IPS 1	42
XI IPS 2	40
XI IPS 3	41
XI IPA 1	43
XI IPA 2	40
XI IPA 3	41

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang digunakan untuk mewakili keseluruhan populasi (Sugiyono, 2022). Sampel dalam penelitian ini dipilih berdasarkan perhitungan populasi menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Krejcie dan Morgan (1970). Berdasarkan perhitungan table Krejckie dan Morgan (1970) ukuran sampel ditentukan dengan tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%. Dalam penelitian ini, digunakan tingkat kesalahan sebesar 5% untuk menentukan jumlah sampel. Jika populasi siswi berjumlah 490 orang, maka jumlah subjek yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 216 siswi. Perhitungan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{3.841 \times N \times (0,25)}{(N - 1)0,0025 + 3.841 (0,25)}$$

$$n = \frac{3.841 \times 490 \times (0,25)}{(489)0,0025 + 3.841 (0,25)}$$

$$n = \frac{470.5225}{1,2225 + 0,96}$$

$$n = \frac{470.5225}{2,18275}$$

$$n = 215,564$$

$$n = 216$$

3. Teknik sampling

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel dari suatu populasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan teknik *Non-probability* jenis *accidental sampling*. Menurut Sugiyono (2022) *Non-probability* merupakan metode pengambilan sampel dimana anggota populasi tidak memiliki peluang yang diketahui atau sama untuk dipilih. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2022) *accidental sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok dengan kriteria yang telah

ditentukan oleh peneliti. Peneliti ingin melakukan penelitian tentang hubungan intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal. Teknik *accidental sampling* yang digunakan ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam mendapatkan sampel yang sesuai dengan kriteria penelitian. Pengambilan sampel dilakukan dengan memperhatikan sejumlah kriteria. Kriteria sampel yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Siswi kelas X dan XI Madrasah Aliyah Mu'allimat NU Kudus
2. Mempunyai dan menggunakan gadget

G. Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah skala. Skala menurut (Azwar, 2014) adalah alat pengumpulan data yang mengandung pertanyaan-pertanyaan yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengungkap ciri-ciri tertentu melalui jawaban atas pertanyaan tersebut. Tiga skala psikologis yang digunakan dalam penelitian ini adalah: skala interpersonal, skala intensitas penggunaan perangkat, dan skala konsep diri.

Seluruh variabel diukur menggunakan model skala Likert. Skala Likert diterapkan pada konstruksi linear, dengan dua jenis item: *Favourable* dan *unfavourable*. Item *Favourable* mendukung struktur yang ingin diungkapkan, sementara item *unfavourable* merupakan negasi dari konstruk yang hendak diungkap. Skala Likert menggunakan 4 pilihan jawaban, yaitu STS (Sangat Tidak Sesuai), TS (Tidak Sesuai), S (Sesuai), dan SS (Sangat Sesuai).

Tabel 3. 2Nilai Skor Favorable Dan Unfavorable

	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat sesuai	1	4
Sesuai	2	3
Tidak sesuai	3	2
Sangat tidak sesuai	4	1

3. Skala hubungan interpersonal

Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur yaitu skala hubungan interpersonal dengan mengadopsi dari teori (DeVito, 2018) yang terdiri dari 5 aspek yaitu aspek keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). Skala ini terdiri dari 40 item. Semakin tinggi skor total siswi pada item skala “hubungan interpersonal”, maka semakin baik pula hubungan interpersonal siswi tersebut, dan sebaliknya, semakin rendah skor total siswi pada item skala “hubungan interpersonal”. Semakin buruk hubungan interpersonal siswi tersebut. *Blueprint* hubungan interpersonal dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3. 3 Blueprint hubungan interpersonal

NO	Aspek	Indikator	Nomer aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Keterbukaan	Kemauan untuk membuka diri atas pendapat dan gagasan yang dimiliki	1, 21	6, 22	4
		Kemauan memberikan tanggapan terhadap teman secara jujur	2, 23	7, 24	4
2	Empati	Merasakan apa yang dirasakan oleh teman	3, 25	8, 26	4
		Berusaha memahami teman	4, 27	9, 28	4
3	Sikap Mendukung	Kesediaan secara spontan untuk	5,29	10,30	4

		menciptakan suasana yang bersifat mendukung			
		Bersedia mendegar pandangan yang berbeda	11,31	16,32	4
4	Sikap Positif	Memiliki sikap menghargai dan percaya pada orang lain	12,33	17,34	4
		Memberikan pujian dan penghargaan	13,35	18,36	4
5	Kesetaraan	Menempatkan diri setara dengan orang lain	14,37	19,38	4
		Menyadari akan adanya kepentingan yang berbeda	15,39	20,40	4

4. Skala intensitas penggunaan gadget

Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur yaitu skala intensitas penggunaan gadget dari (Fitria, 2019) dengan aspek perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Skala ini terdiri 32 item. Semakin tinggi skor total siswi menunjukkan intensitas penggunaan gadget yang baik, sedangkan total skor siswi yang lebih rendah menunjukkan intensitas penggunaan gadget yang buruk. Blueprint intensitas penggunaan gadget dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3. 4 *Blueprint* intensitas penggunaan gadget

No	Aspek	Indikator	Nomer Aitem	Jumlah
----	-------	-----------	-------------	--------

			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Perhatian	Ketertarikan individu terhadap gadget	1,7	4,10	4
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses gadget	2,8	5,11	4
2	Penghayatan	Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat digadget dalam kehidupan nyata	3,9	6,12	4
		Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di gadget	13,25	18,30	4
3	Durasi	Individu menggunakan gadget dengan batas 2-3 jam sehari	14,23	19,28	4
		Individu menggunakan gadget selama 30 menit per sesi penggunaan	15,24	20,29	4
4	Frekuensi	Individu mengelola waktu untuk bermain gadget	16,26	21,31	4
		Dalam sehari individu menggunakan gadget tidak lebih dari 4 kali	17,27	22,32	4

5. Skala konsep diri

Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur yaitu skala konsep diri dari teori Calhoun dan Acocella (1995) dengan aspek penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial. Skala ini terdiri 27 aitem. Semakin tinggi nilai total siswi maka semakin baik konsep dirinya, dan semakin rendah nilai total siswi maka semakin buruk konsep dirinya. *Blueprint* konsep diri dapat dilihat pada table 3.5

Tabel 3. 5 *Blueprint* konsep diri

No	Aspek	Indikator	Nomer aitem		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Pengetahuan	Mengetahui pandangan individu dalam memandang diri sendiri	1,13,25,27	7, 19,26	7
		Mengetahui pandangan individu terhadap peran	2,14	8,20	4
2	Harapan	Individu memiliki harapan tentang dirinya	3,15	9,21	4
		Individu memiliki motivasi untuk mencapai harapan	4,16	10,22	4
3	Penilaian	Individu mampu mengevaluasi diri	5, 17	11,23	4
		Individu Mampu menerima diri apa adanya	6,18	12,24	4

H. Validitas, Daya Diskriminasi (Daya Beda Item) dan Reliabilitas Instrumen

Validitas

Menurut Sugiyono (2022) validitas merupakan ukuran sejauh mana suatu instrumen atau metode penelitian dapat mengukur apa yang sebenarnya hendak diukur. Validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mampu menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya.

Sebuah instrumen dianggap memiliki validitas yang tinggi jika tingkat ketelitian dan keabsahannya juga tinggi, sehingga cocok untuk digunakan dalam penelitian. Di penelitian ini, peneliti menerapkan validitas isi. Validitas isi berfungsi untuk mengevaluasi seberapa baik suatu instrumen dapat mengukur konsep yang dimaksud. Pengujian validitas isi dapat dilakukan menggunakan *blueprint* skala, yang mencakup variabel penelitian, indikator sebagai tolok ukur, dan nomor item pernyataan yang diuraikan dari indikator tersebut. Kemudian, *blueprint* skala ini akan dikonsultasikan dengan pakar (Sugiyono, 2022).

1. Daya Diskriminasi (Daya Beda Item)

Daya beda item, atau yang juga disebut daya diskriminasi item, mengukur kemampuan suatu item dalam membedakan individu atau kelompok yang memiliki atribut yang diukur dari yang tidak memilikinya (Azwar, 2012). Item soal dengan daya pembeda tinggi mampu membedakan antara sikap positif dan negatif. Indeks diskriminasi item juga menunjukkan sejauh mana fungsi item sesuai atau konsisten dengan fungsi skala keseluruhan, yang dikenal sebagai konsistensi total item. Prinsip dalam pemilihan item adalah memilih item yang fungsi pengukurannya sejalan dengan fungsi pengukuran skala, atau memilih item yang hasil pengukurannya relevan dengan hasil pengukuran skala secara keseluruhan (Azwar, 2012).

Pada penghitungan daya diskriminasi peneliti menggunakan teknik *corrected aitem-total correlation* dengan bantuan software *SPSS for windows* 25. Azwar (2014) menyatakan bahwa koefisien yang digunakan untuk mengukur valid suatu item adalah sebesar $\geq 0,30$ maka dikatakan valid. Sebaliknya, jika koefisien tersebut kurang dari 0,30 maka tidak valid.

2. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2022) reliabilitas adalah ukuran sejauh mana instrumen pengukuran atau metode penelitian dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan. Reabilitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat menghasilkan hasil yang serupa jika diulang pada subjek atau sampel yang sama.

Penelitian ini menggunakan SPSS versi 25, dengan rumus Alpha Cronbach's untuk mengukur reliabilitas. Hasil penelitian akan ditampilkan pada output Reability Statistic, yang terletak pada kolom Cronbach's Alpha. Dapat dikatakan reliabel jika instrumen memiliki koefisien reliabilitas $\geq 0,6$ (Sugiyono, 2022). Nilai koefisien Cronbach's Alpha dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Skor	Kategori
$\geq 0,9$	Sangat Baik
0,8 - 0,89	Baik
0,7- 0,79	Cukup Baik
0,6 – 0,7	Kurang Baik
$\leq 0,6$	Tidak Baik

I. Analisis Data

1. Uji asumsi

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Uji dilakukan untuk memastikan bahwa asumsi – asumsi yang berkaitan dengan populasi yang terdistribusi normal sudah terpenuhi. Uji dilakukan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan syarat $p > 0,05$. Apabila kondisi yang terpenuhi mencapai $p > 0,05$ maka termasuk dalam distribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk menentukan apakah tiga variabel memiliki korelasi yang signifikan. Dalam analisis menggunakan SPSS 25, uji linieritas dilakukan dengan taraf signifikansi $p < 0,05$. Ketiga variabel dianggap linier jika taraf signifikansi kurang dari 0,05, atau terdapat deviasi dari linieritas jika taraf signifikansi $p > 0,05$.

2. Uji hipotesis penelitian

Analisis hipotesis penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pada uji hipotesis satu dan hipotesis dua, peneliti menggunakan teknik analisis korelasi *pearson product moment*. Korelasi *pearson product moment* ini digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara variabel X1 dengan Y dan variabel X2 dengan Y. Uji hipotesis tiga menggunakan teknik analisis korelasi berganda. Analisis korelasi berganda merupakan metode analisis yang digunakan untuk menguji hubungan dua atau lebih variabel independen terhadap satu variabel dependen. Analisis korelasi berganda pada penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS 25. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan tingkat signifikansi $P < 0,05$ atau kurang dari 5% (Sugiyono, 2022).

Tabel 3. 7 Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

J. Hasil Uji Coba Alat Ukur

1. Validitas Alat Ukur

a. Hubungan Interpersonal

Skala hubungan interpersonal yang digunakan dalam uji coba penelitian ini berjumlah 40 aitem dengan responden 31 siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Hasil yang didapatkan setelah uji coba dan analisis nilai dari *corrected item-total correlation* menggunakan *SPPS 25 For Windows* didapatkan bahwa terdapat 33 aitem yang valid dari 40 aitem keseluruhan yang berarti terdapat 7 aitem yang gugur. Aitem yang dinyatakan valid memiliki nilai koefisien $\geq 0,30$, sedangkan aitem dinyatakan gugur apabila nilai koefisien $\leq 0,30$. Adapaun aitem yang gugur adalah aitem nomor 9, 11, 20, 34, 35, 38, 39.

Tabel 3. 8 Blueprint Hubungan Interpersonal Setelah Uji Coba

NO	Aspek	Indikator	Nomer aitem		Jumlah
			<i>Fav</i>	<i>Unfav</i>	
1	Keterbukaan	Kemauan untuk membuka diri atas pendapat dan gagasan yang dimiliki	1, 21	6, 22	4
		Kemauan memberikan tanggapan terhadap teman secara jujur	2, 23	7, 24	4
2	Empati	Merasakan apa yang dirasakan oleh teman	3, 25	8, 26	4
		Berusaha memahami teman	4, 27	9*, 28	4
3	Sikap Mendukung	Kesediaan secara spontan untuk menciptakan suasana	5,29	10,30	4

		yang bersifat mendukung			
		Bersedia mendengar pandangan yang berbeda	11*,31	16,32	4
4	Sikap Positif	Memiliki sikap menghargai dan percaya pada orang lain	12,33	17,34*	4
		Memberikan pujian dan penghargaan	13,35*	18,36	4
5	Kesetaraan	Menempatkan diri setara dengan orang lain	14,37	19,38*	4
		Menyadari akan adanya kepentingan yang berbeda	15,39*	20*,40	4

b. Intensitas Penggunaan Gadget

Skala intensitas penggunaan gadget yang digunakan dalam uji coba penelitian ini berjumlah 32 aitem dengan responden 31 siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Hasil yang didapatkan setelah uji coba dan analisis nilai dari *corrected item-total correlation* menggunakan *SPPS 25 For Windows* didapatkan bahwa terdapat 25 aitem yang valid dari 32 aitem keseluruhan yang berarti terdapat 7 aitem yang gugur. Aitem yang dinyatakan valid memiliki nilai koefisien $\geq 0,30$, sedangkan aitem dinyatakan gugur apabila nilai koefisien $\leq 0,30$. Adapaun aitem yang gugur adalah aitem nomor 3, 4, 5, 8, 22, 25, 29.

Tabel 3. 9 Blueprint Intensitas Penggunaan Gadget Setelah Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomer Aitem		Jumlah
			<i>Fav</i>	<i>Unfav</i>	
1	Perhatian	Ketertarikan individu terhadap gadget	1, 7	4* , 10	4
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses gadget	2,8*	5* , 11	4
2	Penghayatan	Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat digadget dalam kehidupan nyata	3*,9	6,12	4
		Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di gadget	13, 25*	18,30	4
3	Durasi	Individu menggunakan gadget dengan batas 2-3 jam sehari	14, 23	19, 28	4
		Individu menggunakan gadget selama 30 menit per sesi penggunaan	15, 24	20, 29*	4
4	Frekuensi	Individu mengelola waktu untuk bermain gadget	16, 26	21,31	4
		Dalam sehari individu menggunakan gadget tidak lebih dari 4 kali	17,27	22* ,32	4

c. Konsep Diri

Skala konsep diri yang digunakan dalam uji coba penelitian ini berjumlah 27 aitem dengan responden 31 siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Hasil yang didapatkan setelah uji coba dan analisis nilai dari *corrected item-total correlation* menggunakan *SPPS 25 For Windows* didapatkan bahwa terdapat 22 aitem yang valid dari 27 aitem keseluruhan yang berarti terdapat 5 aitem yang gugur. Aitem yang dinyatakan valid memiliki nilai koefisien $\geq 0,30$, sedangkan aitem dinyatakan gugur apabila nilai koefisien $\leq 0,30$. Adapaun aitem yang gugur adalah aitem nomor 1, 11, 14, 24, 25.

Tabel 3. 10 Blueprint Konsep Diri Setelah Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomer aitem		Jumlah
			<i>Fav</i>	<i>Unfav</i>	
1	Pengetahuan	Mengetahui pandangan individu dalam memandang diri sendiri	1*,13, 25*, 27	7, 19,26	7
		Mengetahui pandangan individu terhadap peran	2,14*	8,20	4
2	Harapan	Individu memiliki harapan tentang dirinya	3,15	9,21	4
		Individu memiliki motivasi untuk mencapai harapan	4,16	10,22	4
3	Penilaian	Individu mampu mengevaluasi diri	5, 17	11*,23	4
		Individu	6,18	12,24*	4

		Mampu menerima diri apa adanya			
--	--	--------------------------------	--	--	--

2. Reliabilitas Alat Ukur

a. Hubungan Interpersonal

Tabel 3. 11 Reliabilitas Hubungan Interpersonal dengan Keseluruhan Aitem

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.931	40

Tabel 3. 12 Reliabilitas Hubungan Interpersonal Tanpa Aitem Yang Gugur

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.944	33

b. Intensitas Penggunaan Gadget

Tabel 3. 13 Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keseluruhan Aitem

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.867	32

Tabel 3. 14 Reliabilitas Intensitas Penggunaan Gadget Tanpa Aitem Yang Gugur

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.902	25

c. Konsep Diri

Tabel 3. 15 Reliabilitas Konsep Diri dengan Keseluruhan Aitem

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.878	27

Tabel 3. 16 Reliabilitas Konsep Diri Tanpa Aitem Yang Gugur

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.920	25

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan rumus *cronbarch alpha* dengan menggunakan *SPPS 25 for windows* diketahui hasil koefisien *cronbarch alpha* yang didapatkan untuk skala hubungan interpersonal sebesar 0,944, skala intensitas penggunaan gadget sebesar 0,902, dan skala konsep diri sebesar 0,920. Hal demikian menunjukkan bahwa ketiga skala tersebut dapat dikatakan reliabel dan memiliki reliabilitas yang sangat baik karena nilai koefisien *cronbarch alpha* berada diantara 0,902 sampai 0,920.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek

Penelitian ini dilakukan pada 216 responden. Keseluruhan responden merupakan siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian berdasarkan rumusan Krejcie dan Morgan dengan taraf kesalahan 5%. Pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, sehingga sampel yang diambil untuk penelitian ini dari kelas X IPS 2, X IPS 3, XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPA 3 yang berjumlah 206, sisanya diambil dari kelas X IPA 1, semua responden perempuan.

Deskripsi data penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu hubungan interpersonal, intensitas penggunaan gadget, dan konsep diri. Data yang telah didapatkan dari hasil penyebaran skala penelitian kemudian diuji menggunakan program *SPSS versi 25 for windows*. Sebaran statistik deskriptif mengenai responden penelitian dapat dilihat pada tabel-tabel di bawah ini:

Tabel 4 1 Hasil Uji Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hubungan interpersonal	216	86	113	97.63	6.151
Intensitas Penggunaan Gadget	216	39	79	61.68	9.856
Konsep Diri	216	42	88	65.78	7.816
Valid N (listwise)	216				

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa variabel hubungan interpersonal memiliki skor minimum 86, skor maximum 113, rata – rata 97,63, dan standar deviation sebesar 6,151. Pada variabel intensitas penggunaan gadget memiliki

skor minimum 39, skor maximum 79, rata – rata 61,68, dan standar deviation sebesar 9,856. Selanjutnya untuk variabel konsep diri memiliki skor minimum 42, skor maximum 88, rata – rata 65,79, dan standar deviation sebesar 7,830. Berdasarkan tabel di atas, maka hasil tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 4 2 Rentang Nilai Hubungan Interprsonal

Rumus Interval	Rentang Skor	Kategori
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 91,4$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$91,4 \leq X < 103,7$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$> 103,7$	Tinggi

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa skala hubungan interpersonal pada responden penelitian ini dikategorikan rendah apabila skor yang diperoleh kurang dari 91,4, kemudian dikategorikan sedang apabila skor yang diperoleh berada pada rentang 91,4 sampai 103,7, dan dikategorikan tinggi apabila skor yang diperoleh lebih besar sama dengan 103,7.

Tabel 4 3 Kategori Hubungan Interpersonal

Kategori Hubungan Interpersonal					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	25	11.6	11.6	11.6
	SEDANG	156	72.2	72.2	83.8
	TINGGI	35	16.2	16.2	100.0
	Total	216	100.0	100.0	

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa di MA Mu'allimat NU Kudus terdapat 16,2% siswi memiliki tingkat hubungan interpersonal dengan kategori tinggi sejumlah 35 siswi. Kemudian didapatkan persentase sebesar 72,2% dengan kategori sedang sejumlah 156 siswi. Sedangkan presentase sebesar

11,6% didapatkan dari 25 siswi dengan kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus dalam kategori sedang.

Tabel 4 4 Rentang Nilai Intensitas Penggunaan Gadget

Rumus Interval	Rentang Skor	Kategori
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 51,8$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$51,8 \leq X < 71,5$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$> 71,5$	Tinggi

Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa skala intensitas penggunaan gadget pada responden penelitian ini dikategorikan rendah apabila skor yang diperoleh kurang dari 51,8, kemudian dikategorikan sedang apabila skor yang diperoleh berada pada rentang 51,8 sampai 71,5, dan dikategorikan tinggi apabila skor yang diperoleh lebih besar sama dengan 71,5.

Tabel 4.5 Kategori Intensitas Penggunaan Gadget

Kategori Intensitas Penggunaan Gadget					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	RENDAH	39	18.1	18.1	18.1
	SEDANG	118	54.6	54.6	72.7
	TINGGI	59	27.3	27.3	100.0
	Total	216	100.0	100.0	

Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa di MA Mu'allimat NU Kudus terdapat 18,1% siswi memiliki tingkat intensitas penggunaan gadget dengan kategori rendah sejumlah 39 siswi. Kemudian didapatkan persentase sebesar 54,6% dengan kategori sedang sejumlah 118 siswi. Sedangkan presentase sebesar 27,3% didapatkan dari 59 siswi dengan kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus dalam kategori sedang.

Tabel 4.6 Rentang Nilai Konsep Diri

Rumus Interval	Rentang Skor	Kategori
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$< 57,9$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$57,9 \leq X < 73,5$	Sedang
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$> 73,5$	Tinggi

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa skala konsep diri pada responden penelitian ini dikategorikan rendah apabila skor yang diperoleh kurang dari 57,9, kemudian dikategorikan sedang apabila skor yang diperoleh berada pada rentang 57,9 sampai 73,5, dan dikategorikan tinggi apabila skor yang diperoleh lebih besar sama dengan 73,5.

Tabel 4.7 Kategori Konsep Diri

Kategori Konsip Diri					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Val id	RENDAH	27	12.5	12.5	12.5
	SEDANG	143	66.2	66.2	78.7
	TINGGI	46	21.3	21.3	100.0
	Total	216	100.0	100.0	

Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa di MA Mu'allimat NU Kudus terdapat 21,3% siswi memiliki tingkat konsep diri dengan kategori tinggi sejumlah 46 siswi. Kemudian didapatkan persentase sebesar 66,2% dengan kategori sedang sejumlah 143 siswi. Sedangkan presentase sebesar 12,5% didapatkan dari 27 siswi dengan kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa konsep diri yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus dalam kategori sedang.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi dengan normal atau tidak. Pada uji normalitas ini menggunakan

teknik *one-sample kolmogrov smirnov test* (K-S) dengan pengolahan data menggunakan aplikasi *SPSS versi 25 for windows* dengan dasar pengambilan keputusan yakni apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal, begitu pula sebaliknya apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 4 8 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		216
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.40208428
Most Extreme Differences	Absolute	.051
	Positive	.032
	Negative	-.051
Test Statistic		.051
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200^{c,d}

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji normalitas di atas, dapat dilihat nilai signifikansi sebesar 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual pada penelitian ini berdistribusi normal, karena nilai signifikansi $> 0,05$.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan variabel hubungan interpersonal memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan *Deviation from Linearity* $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat, sedangkan apabila nilai signifikan *Deviation from Linearity* $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Selain itu, uji linearitas dalam penelitian ini juga menggunakan *Test for Linearity*.

Adapun pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan *Linearity* < 0,05 maka terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 4 9 Hasil Uji Linearitas Hubungan interpersonal dan Intensitas Penggunaan Gadget

ANOVA Table							
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Hubungan interpersonal * Intensitas Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	7921.746	36	220.048	185.480	.000
		Linearity	7870.932	1	7870.932	6634.444	.000
		Deviation from Linearity	50.813	35	1.452	1.224	.199
	Within Groups		212.361	179	1.186		
	Total		8134.106	215			

Berdasarkan nilai signifikansi dari output hasil uji linearitas tabel diatas, maka untuk variabel intensitas penggunaan gadget diperoleh nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,199 yang mana > 0,05, dan nilai *Linearity* sebesar 0,000 yang mana < 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas penggunaan gadget (X1) dengan hubungan interpersonal (Y) memiliki hubungan linear.

Tabel 4 10 Hasil Uji Linearitas Hubungan interpersonal dan Konsep Diri

ANOVA Table							
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Hubungan interpersonal	Between Groups	(Combined)	2386.721	36	66.298	2.065	.001
		Linearity	1530.636	1	1530.636	47.671	.000

* Konsep Diri		Deviation from Linearity	856.085	35	24.460	.762	.828
	Within Groups		5747.386	179	32.108		
	Total		8134.106	215			

Berdasarkan nilai signifikansi dari output hasil uji linearitas tabel diatas, maka untuk variabel konsep diri diperoleh nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,828 yang mana $> 0,05$, dan nilai *Linearity* sebesar 0,000 yang mana < 0.05 . Maka dapat disimpulkan bahwa variabel konsep diri (X2) dengan hubungan interpersonal (Y) memiliki hubungan linear.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Peneliti mengajukan tiga hipotesis yaitu hipotesis pertama, terdapat hubungan intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Hipotesis kedua terdapat hubungan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Hipotesis ketiga terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini adalah apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka dinyatakan terdapat hubungan, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dinyatakan tidak terdapat hubungan. Pengujian hipotesis pertama dan kedua dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* dengan pengolahan data dibantu *SPSS versi 25 for windows*.

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Pertama

Correlations			
		Hubungan interpersonal	Intensitas Penggunaan Gadget
Hubungan interpersonal	Pearson Correlation	1	-.984**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	216	216
Intensitas Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	-.984**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	216	216

Berdasarkan uji hipotesis, diketahui bahwa hipotesis pertama yang mengajukan bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus diterima. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan atau korelasi yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal teman sebaya. Selain itu, berdasarkan tabel 4.11 diperoleh nilai *koefisien korelasi* sebesar -0,984 yang artinya menunjukkan arah hubungan negatif dengan tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada siswi maka semakin rendah hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi hubungan interpersonal teman sebaya yang dimiliki siswi MA Mu'allimat NU Kudus.

Tabel 4 12 Hasil Uji Hipotensis Kedua

Correlations			
		Hubungan interpersonal	Konsep Diri
Hubungan interpersonal	Pearson Correlation	1	.434**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	216	216
Konsep Diri	Pearson Correlation	.434**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	216	216

Berdasarkan uji hipotesis, diketahui bahwa hipotesis kedua yang mengajukan bahwa adanya hubungan antara konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus diterima. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan atau korelasi yang signifikan antara variabel konsep diri dengan hubungan interpersonal. Selain itu, berdasarkan tabel 4.11 diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,434 yang artinya menunjukkan arah hubungan positif dengan tingkat sedang. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konsep diri yang dimiliki siswi maka semakin tinggi juga hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah konsep diri maka semakin rendah pula hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus.

Tabel 4 13 Hasil Uji Korelasi Berganda

Model Summary^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df 1	df 2	Sig. F Change

1	.998^a	.996	.996	.404	.996	24815. 725	2	2 1 3	.000
a. Predictors: (Constant), Konsep Diri, Intensitas Penggunaan Gadget									
b. Dependent Variable: Hubungan interpersonal									

Berdasarkan uji hipotesis di atas yang menggunakan uji korelasi berganda (*multiple correlation*), dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget, konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Terdapat nilai R sebesar 0,998 yang artinya tingkat kategori koefisien korelasi pada hipotesis ini tergolong sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus.

B. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel intensitas penggunaan gadget (X1) dan konsep diri (X2) dengan hubungan interpersonal (Y) teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Responden pada penelitian ini adalah siswi MA Mu'allimat NU Kudus yang berjumlah 216. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 216 responden yang terdiri dari kelas X IPS 2, X IPS 3 XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPA 3 yang berjumlah 206, sisanya diambil dari kelas X IPA 1.

Hipotesis pertama, penelitian ini membuktikan bahwa dari hasil uji hipotesis pertama didapatkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya hipotesis pertama diterima yakni terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Dari hasil uji korelasi tersebut, terdapat nilai korelasi sebesar - 0,984 yang artinya tingkat korelasi pada hipotesis pertama masuk dalam kategori kuat. Adanya nilai *pearson correlation* pada hasil uji

korelasi dapat diketahui bahwa kedua variabel ini memiliki arah hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan hubungan interpersonal. Dalam hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada siswi maka semakin rendah hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi hubungan interpersonal teman sebaya yang dimiliki siswi MA Mu'allimat NU Kudus.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan Rahmadani dan Widiastuti (2019) Menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara seberapa sering orang menggunakan gadget dan interaksi sosial di antara teman sebaya. Semakin sering gadget digunakan, semakin sedikit interaksi sosial serta budaya yang terjadi, dan sebaliknya, jika penggunaan gadget berkurang, maka integrasi sosial di antara teman sebaya akan meningkat. Selain itu penelitian oleh (Setyoningsih et al., 2020) menemukan bahwa gadget memiliki dampak pada hubungan interpersonal keluarga pada remaja 12-18 tahun.

Hubungan interpersonal adalah suatu proses dimana pesan disampaikan dan diterima antara individu satu dengan yang lain, yang memungkinkan adanya umpan balik langsung. Kelebihan dari interaksi antarpersonal terletak pada sifatnya yang terbuka dan mudah berkomunikasi, yang memfasilitasi perubahan dalam sikap, pendapat, dan perilaku individu. Hal ini membuat interaksi antarpersonal menjadi bentuk komunikasi yang sangat efektif karena komunikator dapat melihat respons langsung dari komunikasi tersebut (Yulikhah et al., 2019). Menurut Fitria (2019) terdapat empat aspek intensitas penggunaan gadget yang perlu diperhatikan diantaranya : aspek perhatian, aspek penghayatan, aspek durasi, aspek frekuensi.

Aspek intensitas penggunaan gadget seperti perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi memiliki keterkaitan yang erat dengan aspek dari hubungan interpersonal. Penggunaan gadget yang terlalu intens sering kali mengurangi perhatian individu terhadap orang-orang di sekitarnya. Ketika perhatian terbagi

atau terfokus pada gadget, interaksi tatap muka menjadi terganggu. Dan ketika individu terlibat penuh dengan gadget, ia mungkin kehilangan kemampuan untuk benar-benar “menghayati” momen dalam interaksi sosial. Alih-alih berfokus pada perasaan dan ekspresi lawan bicara, perhatian terpecah oleh notifikasi atau aktivitas di media sosial, sehingga menurunkan empati dan kedalaman interaksi. Semakin lama individu menghabiskan waktu di gadget, semakin sedikit waktu yang tersisa untuk berinteraksi secara langsung. Ini mengurangi frekuensi dan kualitas hubungan tatap muka, yang sangat penting untuk membangun kepercayaan, memahami emosi, dan mempertahankan hubungan yang kuat. Penelitian dari Wahyuliarmy dan Citra (2021) mendukung adanya hubungan yang signifikan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial teman sebaya.

Hal ini didukung oleh penelitiannya Hartania dkk (2023) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan gadget membawa pengaruh negatif dan signifikan terhadap komunikasi interpersonal, hal ini dikarenakan individu yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi menjadi jarang atau sama sekali tidak berkomunikasi atau bersosialisasi dengan individu lain yang ada disekitarnya ataupun bermain dengan teman seusianya, ini dikarenakan individu tidak mendapatkan stimulasi yang baik tentang komunikasi interpersonal dan individu sibuk dengan gadgetnya sehingga individu tidak peduli dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

Dalam penelitiannya Savitri dan Ratih (2017) menjelaskan hubungan interpersonal yang berkualitas akan membantuk kesejahteraan psikologis individu. Akan tetapi seiringnya perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan dapat memudahkan komunikasi tanpa bertemu langsung. Meningkatnya intensitas penggunaan gadget ini berhubungan dengan hubungan interpersonal karena sebagian besar remaja sekarang telah menggantungkan hidupnya pada alat – alat elektronik. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa kualitas hubungan interpersonal dapat

menurun ketika intensitas penggunaan gadget yang tinggi. Dan sebaliknya, kualitas hubungan interpersonal meningkat ketika intensitas gadget menurun.

Pada hipotesis kedua, didapatkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya bahwa hipotesis kedua diterima, dengan hal ini berarti terdapat hubungan secara signifikan antara konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Dari hasil uji korelasi yang telah dilakukan, terdapat nilai korelasi sebesar 0,434 yang artinya tingkat korelasi pada hipotesis kedua masuk dalam kategori sedang. Adanya nilai pearson correlation pada hasil uji korelasi dapat dikehutui bahwa kedua variabel memiliki arah hubungan positif yang signifikan antara konsep diri dan hubungan interpersonal. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konsep diri yang dimiliki siswi maka semakin tinggi juga hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah konsep diri maka semakin rendah pula hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Putri (2020) yang menunjukkan adanya hubungan positif antara konsep diri dan hubungan interpersonal; ketika seseorang memiliki konsep diri yang tinggi, komunikasi interpersonal juga tinggi, dan sebaliknya. Selanjutnya penelitian oleh (Kurniawan et al., 2021) juga menjelaskan bahwa ada koefisien positif, yang berarti semakin baik konsep diri seseorang, semakin baik pula kemampuan komunikasi interpersonal mereka.

Konsep diri mencakup keyakinan tentang gagasan diri sendiri, pandangan, dan penilaian terhadap diri sendiri, serta bagaimana individu melihat dirinya sendiri dan bagaimana mereka ingin menjadi seperti yang diharapkan. Proses pembentukan konsep diri dipengaruhi oleh pengalaman dan interaksi sosial dengan lingkungan sejak masa anak-anak hingga dewasa. Menurut Calhoun dan Acocella (1995) konsep diri memiliki tiga aspek yaitu : pengetahuan, harapan dan penilaian.

Aspek konsep diri seperti perhatian, harapan, dan penilaian sangat erat kaitannya dengan hubungan interpersonal karena konsep diri seseorang sering kali mempengaruhi cara seseorang berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain. Individu yang memiliki perhatian terhadap perasaan dan kebutuhan individu lain cenderung membangun hubungan yang lebih kuat. Mereka lebih peka terhadap kondisi emosional individu lain, yang membantu menciptakan kepercayaan dan empati dalam hubungan. Harapan individu tentang diri mereka sendiri dan individu lain memengaruhi dinamika hubungan. Misalnya, jika individu memiliki harapan positif terhadap individu lain, mereka cenderung lebih mudah menerima dan beradaptasi dalam hubungan interpersonal. Cara individu menilai diri sendiri sering tercermin dalam hubungan mereka dengan individu lain. Jika seseorang memiliki penilaian diri yang positif, mereka biasanya lebih percaya diri dalam berinteraksi, sedangkan penilaian diri yang negatif bisa memengaruhi cara mereka merespons atau menerima respons dari individu lain. Dalam penelitian Kurniawan dkk (2021) mendukung adanya hubungan yang signifikan antara konsep diri dengan hubungan interpersonal.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Ziddan dkk (2022) menjelaskan konsep diri merupakan salah satu faktor yang menentukan dalam komunikasi interpersonal seseorang. Konsep diri yang dimiliki oleh seseorang dianggap sebagai peran sangat penting dalam kehidupan, dikarenakan konsep diri ini tidak terlepas dengan diri kita sendiri, individu maupun kelompok lainnya. Konsep diri yang dimiliki seseorang akan sangat mempengaruhi kehidupan orang tersebut (Irawan, 2017).

Dalam hal ini berarti kualitas konsep diri seseorang baik positif maupun negatif dapat memengaruhi perilaku dan tindakan individu dalam komunikasi interpersonal. Apabila sisi positif muncul berarti individu kemungkinan berperilaku secara positif juga, tidak ada hal yang bertentangan atau melanggar norma atau aturan yang ada. Tetapi jika sisi negatif muncul berarti individu kemungkinan berperilaku yang bertentangan dengan aturan yang ada. Oleh

karena itu, penting untuk memahami konsep diri dalam konteks komunikasi interpersonal untuk mencapai keberhasilan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Pada hipotesis ketiga, berdasarkan data analisis dengan menggunakan teknik *multiple correlation* (korelasi berganda) untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal diperoleh dari uji hipotesis nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang artinya hipotesis ketiga diterima. Dalam hal ini berarti terdapat hubungan secara signifikan antara intensitas penggunaan gadget, konsep diri dan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Dari hasil uji korelasi tersebut didapatkan nilai koefisien sebesar 0,998 yang artinya bahwa ketiga variabel ini (intensitas penggunaan gadget, konsep diri dan hubungan interpersonal) memiliki hubungan yang sangat kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget dan semakin rendah konsep diri maka semakin rendah hubungan interpersonal teman sebaya. Selain itu, semakin rendah intensitas penggunaan gadget dan semakin tinggi konsep diri maka semakin tinggi hubungan interpersonal teman sebaya.

Individu yang memiliki intensitas penggunaan gadget yang rendah dan konsep diri yang tinggi kemungkinan lebih bisa membuat hubungan interpersonal dengan teman sebayanya menjadi lebih baik dari sebelumnya (Maria & Novianti, 2020). Individu zaman sekarang perlu dibekali pandangan yang benar dan positif mengenai penggunaan gadget dan konsep diri. Karena jika hal tersebut tidak tersampaikan dengan baik, maka kemungkinan individu sulit membuka diri dan berbicara dengan orang lain, sulit mengakui kesalahan, sulit menerima kritikan, sulit menerima saran atau gagasan atau ide dari orang lain, merasa tidak aman, dan lainnya (Widya, 2020). Dalam hal ini berarti intensitas penggunaan gadget dan konsep diri merupakan faktor yang bisa memprediksi hubungan interpersonal. Artinya kontrol diri dan citra diri merupakan faktor yang bisa membentuk hubungan interpersonal teman sebaya. Sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya mengkorelasikan salah satu dari faktor tersebut.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Machmud dkk., (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget mampu menghasilkan hubungan interpersonal yang kurang baik. Hal tersebut dapat terjadi karena anak – anak menggunakan smartphone terlalu sering, sehingga menumbuhkan pengaruh yang kurang baik. Selain itu hasil temuan ini mendukung penelitian Ningsih (2021) yang mengatakan bahwa salah satu kegagalan hubungan interpersonal pada remaja yang menjadi subjek penelitian tersebut yaitu adanya konsep diri yang rendah. Apabila tugas perkembangan ada yang tidak sesuai dengan diri individu maka akan berdampak pada konsep diri dan mempengaruhi hubungan interpersonal individu. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan tingginya intensitas penggunaan gadget dapat mempengaruhi kualitas hubungan interpersonal, dan konsep diri yang positif dapat membantu individu mengelola penggunaan gadget dengan bijak, sementara konsep diri yang negatif dapat memperburuk dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, selain itu dapat memperbaiki kualitas hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus.

Berdasarkan pada hasil uji deskriptif dapat diketahui bahwa hubungan interpersonal paling banyak berada pada kategori sedang yang berjumlah 156 responden (72,2%), individu harus meningkatkan lagi hubungannya interpersonal kekategori tinggi salah satunya dengan menurunkan intensitas penggunaan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang dimiliki oleh siswi paling banyak berada pada kategori sedang dengan jumlah 118 responden (54,6%), dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi maka hubungan interpersonal rendah dan sebaliknya intensitas penggunaan gadget rendah maka hubungan interpersonal tinggi. Selain itu ada konsep diri yang bisa mempengaruhi tinggi rendahnya hubungan interpersonal, dalam penelitian ini untuk konsep diri yang dimiliki oleh siswi paling banyak berada pada kategori sedang dengan jumlah 143 responden (66,2%), dengan konsep diri yang tinggi maka hubungan interpersonal juga tinggi, dan sebaliknya jika konsep diri rendah maka hubungan interpersonal rendah. Dapat disimpulkan jika intensitas penggunaan gadget

tinggi dan konsep diri rendah maka hubungan interpersonal rendah dan sebaliknya, jika intensitas penggunaan gadget rendah dan konsep diri tinggi maka hubungan interpersonal tinggi.

Kebaharuan dari penelitian ini adalah mengkorelasikan tiga variabel, yaitu intensitas penggunaan gadget, konsep diri, dan hubungan interpersonal. Hal ini membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan dua variabel, seperti intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal, atau konsep diri dengan hubungan interpersonal. Selain itu, penelitian ini dilakukan di MA Mu'allimat NU Kudus, yang belum pernah dijadikan lokasi penelitian oleh peneliti lain terkait ketiga variabel tersebut. Instrumen penelitian, yaitu ketiga skala yang digunakan, dikembangkan sendiri oleh peneliti berdasarkan teori-teori utama yang relevan. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti penelitian ini hanya meneliti hubungan antar variabel tanpa melihat pengaruh sebab-akibat, serta tahapan dan metode yang digunakan masih terbatas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan oleh peneliti secara empiris terkait dengan intensitas penggunaan gadget, konsep diri dan hubungan interpersonal pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Dapat ditarik simpulan bahwa:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan hubungan interpersonal teman sebaya dengan menunjukkan arah hubungan negatif dengan tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada siswi maka semakin rendah hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi hubungan interpersonal teman sebaya yang dimiliki siswi MA Mu'allimat NU Kudus.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya dengan menunjukkan arah hubungan positif dengan tingkat sedang. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konsep diri yang dimiliki siswi maka semakin tinggi juga hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah konsep diri maka semakin rendah pula hubungan interpersonal yang dimiliki oleh siswi MA Mu'allimat NU Kudus.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya dengan tingkat kategori koefisien korelasi ini tergolong sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan konsep diri dengan hubungan interpersonal teman sebaya pada siswi MA Mu'allimat NU Kudus.

Sehingga pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ketiga hipotesis dalam penelitian ini diterima.

B. Saran

Penelitian ini telah dilakukan semaksimal mungkin, namun peneliti menyadari masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu peneliti memberikan saran, antara lain:

1. Bagi siswi MA Mu'allimat NU Kudus untuk menurunkan intensitas penggunaan gadget dan meningkatkan konsep diri kearah yang positif, sehingga mampu meningkatkan kualitas hubungan interpersonal yang lebih baik.
2. Bagi guru dan madrasah dapat membimbing dan mengarahkan untuk menurunkan intensitas penggunaan gadget, dan meningkatkan konsep diri yang positif (Seperti memberikan penghargaan positif kepada siswi yang telah mencapai keberhasilan atau perkembangan kecil, hal ini bisa berupa pujian sederhana, hadiah kecil, atau pengakuan didepan kelas. Dengan adanya penghargaan positif akan membuat siswi merasa dihargai dan meningkatkan rasa percaya dirinya. Selain itu dengan cara mengajarkan keterampilan sosial seperti berkomunikasi dengan baik, berkerja sama, dan menyelesaikan konflik dengan bijaksana akan membantu siswi merasa lebih kompeten, melalui ini dapat membangun hubungan positif yang meningkatkan konsep diri.) dan kualitas hubungan interpersonal yang baik pada siswi, menjadikan hasil penelitian ini sebagai evaluasi untuk madrasah dalam menurunkan intensitas penggunaan gadget pada siswi, dan meningkatkan konsep diri yang positif dan kualitas hubungan interpersonal yang baik.
3. Bagi orang tua dapat lebih memperhatikan anak dalam menggunakan gadget, dan menyadari pentingnya memiliki konsep diri yang positif, dan kualitas hubungan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Karim dan terjemahannya(2020), Departemen Agama RI, Semarang: PT Karya Toha Putra.
- Abdillah, S. M. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Agustiani, H. (2006). *Psikologi perkembangan pendekatan ekologi kaitannya dengan konsep diri dan penyesuaian diri pada remaja*. PT. Refika Aditama.
- Agustin, A. I., & Zakie, Y. A. (2020). Intenitas penggunaan gawai terhadap interaksi sosial mahasiswa (studi kasus organisasi primordial ikatan mahasiswa tegal wilayah cirebon). *Prophetic: Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 3(2), 187–196. <http://syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/prophetic>
- Ahmad, N., & Rusnali, A. (2018). Telepon seluler dalam perspektif islam. *AL-DIN: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v1i1>
- Asmarani, Z., & Wahyuni, S. (2023). Konsep diri individu pengguna media sosial terhadap komunikasi interpersonal remaja. *Journal of Education Research*, 4(3), 1548–1558. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.563>
- Azimah, S. (2020). *Diet dan detoks gadget*. Noura Books.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2014). *Metode penelitian (XV)*. Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., dan Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial* (Alih Bahasa: Ratna Djuwita. (Ed.); 2nd ed.). Erlangga.
- Calhoun, & Acocella, J. R. (1995). *Psikologi tentang penyesuaian diri dan hubungan kemanusiaan*, (terjemahan R. Satmoko (Ed.)). IKIP press.
- Caplin, J. P. (2009). *Kamus lengkap psikologi*. Rajawali Pers.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget ada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 318.

- <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- DeVito, J. (2018). *Interpersonal communication book, the, global edition*.
<https://books.google.co.id/books?id=YRxiuAEACAAJ>
- Erawati, M. (2016). Pembentukan rapport di kelas: analisis psikologi. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(1), 75–94.
<https://doi.org/10.21580/pjpp.v1i1.1001>
- Esso, A. S. (2016). Pengaruh komunikasi antar pribadi terhadap peningkatan kinerja karyawan pada p.t. advantage scm makassar. *Jurnal Economix*, 4(2), 129–139. <https://ojs.unm.ac.id/economix/article/view/8396/4863>
- Fadhlan. (2019). Keterkaitan islam dan komunikasi interpersonal. *Jurnal Peurawi*, 2(1). <https://doi.org/10.22373/jp.v2i1.5059>
- Fitria, I. (2019). Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa man 1 bengkalis. In *Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Gross, R. (2013). *Psychology: the science of mind and behaviour*. (H. P. Soetjipto & S. Mulyantini (Eds.); 6th ed.). Pustaka Pelajar.
- Hartania, A., Puspitasari, E., & Zulkifli, N. (2023). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap komunikasi interpersonal anak usia 5-6 tahun di tk pertiwi desa muara lembu kecamatan singingi kabupaten kuantan singingi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 689–698. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengaruh>
- Hidayat, R. A., & Erfian, J. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa smk yayasan islam tasik malaya dengan metode tam. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.31294/ji.v4i2.2096>
- Hurlock E.B. (1978). *Perkembangan anak* (2nd ed.). Erlangga.
- Hurlock E.B. (1980). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*.
- Irawan, S. (2017). Pengaruh konsep diri terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa. *Scholaria*, 7(1), 39–48.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p39-48>

- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila si kecil bermain gadget, panduan bagi orang tua untuk memahami faktor – faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Bisakimia.
- Krejcie, & Morgan. (1970). “Determining sample size for research activities,.” *The NEA Research Bulletin*, 38, 99.
- Kurniawan, M. R., Arif, E., & Asmawi. (2021). Hubungan antara konsep diri, kepercayaan diri dengan kemampuan komunikasi interpersonal dalam proses pembelajaran pada mahasiswa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 485–493. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.683>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311.
- Machmud, K., A.J. Pauweni, A., H Majalia, A., & Djahara, W. (2022). Pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini di masa pandemi covid-19. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 144–156. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1242>
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di sma negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2). <https://doi.org/10.35790/jkp.v3i2.7646>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek penggunaan gadget pada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku anak. *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1966>
- Mawaddah, N., Sari, I. P., Fatmawati, A., Suhartanti, I., Prasetya, A., Ariyanti, F. W., Mujiadi, & Puspitarini, A. D. (2021). *Psikoedukasi ketangguhan keluarga mengatasi masalah psikososial di masa pandemi covid-19*. 2(3), 998–1003. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2882>
- Muhammad, A. (2001). *Komunikasi organisasi*. Bumi Aksara.
- Nimas, C., & Indrawati Sri, E. (2016). Hubungan antara konsep diri dengan

- kompetensi interpersonal pada siswa kelas x sma islam sultan agung 1 semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 435–438. <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15366>
- Ningsih, A. (2021). Konsep diri remaja yang mengalami kegagalan hubungan interpersonal. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.29103/jpt.v2i1.3626>
- Nurkholis, A., Arief, M., & Andrianto, N. (2024). Pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap komunikasi interpersonal remaja dalam keluarga di dusun talun kecamatan dawar blandong kabupaten mojokerto. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM)*, 2(1), 31–38. <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom/article/view/4253>
- Nurmalasari, N., & Wulandari, D. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat prestasi siswa smpn satu atap pakisjaya karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Computer*, 3(2). <https://doi.org/10.33480/jitk.v3i2>
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). Durasi penggunaan gadget terhadap personal sosial pada anak usia prasekolah: literatur review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 4(1), 31–47. <https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48>
- Paramitha Kurnia Illahi, S., & Zakiah Akmal, S. (2017). Hubungan kelekatan dengan teman sebaya dan kecerdasan emosi pada remaja yang tinggal dipanti asuhan. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(2), 171–181. <https://doi.org/10.21580/pipp.v2i.1854>
- Putri, S. D., Aprison, W., & Sari, I. (2020). Pengaruh konsep diri terhadap komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 104–110. <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i3.416>
- Qoniatuzzahroh, Q. (2018). Hubungan kecerdasan interpersonal dengan interaksi teman sebaya siswa kelas v. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6), 560–571. <http://ejournal.pps.ung.ac.id>

- Quthb, S., & Qur'an, F. Z. (2004). *Tafsir fi zhalil qur'an di bawah naungan al-qur'an*. Gema Insani Press.
- Rahadjo, W., & Mulyani, I. (2020). Instagram addiction in teenagers: the role of type D personality, self-esteem, and fear of missing out. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 5(1), 29–44. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v5i1.4916>
- Rahmadani, K., & Widiastuti, R. (2019). Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan interaksi sosial teman sebaya pada siswa sma correlation between the intensity of the use of the smartphone with the social interaction of people in students of sma. *Jurnal Universitas Lampung: Procedia Sosial Behavioral Sciences Turkish*, 9(1), 1–16. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/20045>
- Rakhmat, J. (2017). *Psikologi komunikasi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722–731. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja* (11th ed.). Erlangga.
- Saroinsong, W. P. (2016). Gadget usage inhibited interpersonal intelligence of children on ages 6-8 years old. *Jurnal Tekpen*, 1(4). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1138>
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi sosial*. Salemba Humanika.
- Savitri, W. C., & Listiyandini, R. A. (2017). Mindfulness dan kesejahteraan psikologi pada remaja. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1), 43–59. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21580/pjpp.v2i1.1323>
- Setyoningsih, R., Rosita, E., & Sayekti, S. (2020). Pengaruh gadget terhadap hubungan interpersonal keluarga pada remaja usia 12-18tahun didesa kepohkidul kecamatan kedungadem kabupaten bojonegaro. *STIKes Insan Cendekia Meduka*, 1–10. <http://repository.itskesicme.ac.id/id/eprint/4391>

- Sobur, A. (2003). *Psikologi umum dalam lintasan sejarah*. Pustaka Setia.
- Sugiyono, D. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d* (2nd ed.). Alfabeta,.
- Surantio, A. W. (2011). *Komunikasi interpersonal* (pp. 30–33). Graha ilmu.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Wahyuliarmy, A. I., & Ayu Kumala Sari, C. (2021). Intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–113. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Wahyuliarmy, A. I., & Citra Kumala Sari, A. (2021). Intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–113. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Wati, N. R., & Sodik, M. A. (2018). Gadget di kalangan remaja dampak kecanduan gadget di kalangan anak sekolah. *Jurnal STIKes Surya Mitra Husada.*, 1(1), 1–9.
- Widya, K. (2020). Hubungan antara konsep diri dengan kemampuan komunikasi interpersonal remaja panti asuhan dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 3(2), 50–56. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v3n2.p50-56>
- Yanti, P. D. (2022). *Hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap regulasi emosi pada anak usia remaja di smp negeri 3 mranggen*. UIN Sultan Agung Semarang.
- Yulikhah, S., Bukhori, B., & Murtadho, A. (2019). Self concept, self efficacy, and interpersonal communication effectiveness of student. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1), 65–76. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v4i1.3196>
- Ziddan, R., Retnaningdyastuti, & Maulia, D. (2022). Hubungan antara konsep diri dengan komunikasi interpersonal siswa SMA N 1 bantarbolang.

JCOSE :Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 5(1), 51–59.
<https://doi.org/10.24905/jcose.v5i1.123>

LAMPIRAN

Lampiran 1 skala penelitian sebelum uji coba

Skala hubungan interpersonal

NO	PERNTAYAAN	PILIHAN JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Saya menceritakan perasaan yang saya rasakan kepada teman				
2	Saya senang memberikan saran kepada teman yang kesulitan				
3	Saya ikut merasakan kesedihan teman				
4	Saya mengetahui gerak gerak teman saya jika ada masalah				
5	Saya memberikan semangat kepada teman yang mendapatkan nilai rendah dalam ulangan				
6	Saya lebih suka memendam perasaan dari pada bercerita sama teman				
7	Saya malas memberikan tanggapan saat berdiskusi				
8	Saya menjauhi teman yang mengalami kesulitan				
9	Saya tidak mampu mengetahui gerak gerak teman saya jika ada masalah				
10	Saya menertawakan teman yang mendapatkan nilai buruk				
11	Saya berusaha memahami keinginan teman yang berbeda				
12	Saya mengucapkan terimakasih kepada teman yang sudah membantu				
13	Saya mengucapkan selamat kepada teman yang meraih prestasi				

14	Saya tidak memilih-milih teman dalam pergaulan				
15	Saya berusaha bersikap baik walaupun ada masalah dengan orang lain				
16	Saya memusuhi teman yang berbeda pendapat				
17	Saya selalu menyalahkan teman yang tidak menyelesaikan tugas kelompok dengan baik				
18	Saya mengejek teman yang gagal meraih prestasi				
19	Saya hanya mau berteman dengan teman yang pintar				
20	Ketika saya ada masalah dengan seseorang saya berusaha menghindari agar tidak berbicara dengannya				
21	Saya suka bertukar pendapat untuk menyelesaikan suatu masalah				
22	Saya tidak bisa bertukar pendapat dengan orang lain				
23	Saya dapat menerima masukan orang lain				
24	Saya suka meremehkan perkataan orang lain				
25	Saya ikut senang saat teman menang lomba				
26	Saya tidak suka melihat teman menang lomba				
27	Saya mengerti bagaimana perasaan teman saat sedih dan senang				
28	Saya tidak peduli dengan perasaan teman				
29	Saya memberi saran yang membangun tanpa merendahkan pada yang teman sedang kebingungan				
30	Saya tidak pernah mengucapkan selamat atas kesuksesan teman				
31	Saya menghargai pendapat teman yang berbeda				
32	Saya malas mendengarkan teman yang tidak sependapat				
33	Saya akan merespon dengan baik jika dimintai bantuan oleh teman				

34	Saya malas bercerita pada teman karena takut disebar.				
35	Saya memberi hadiah kepada teman yang menang dari lomba				
36	Saya tidak memberi hadiah kepada teman yang menang lomba				
37	Saya tidak membeda-bedakan teman dalam mengerjakan tugas kelompok				
38	Saya memilih-milih teman saat ada tugas kelompok				
39	Saya tidak memaksa teman untuk mengerjakan tugas bersama				
40	Saya senang memaksa teman mengerjakan tugas bersama				

Skala intensitas penggunaan gadget

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Saya mengakses gadget				
2	Saya tidak bisa fokus dengan kegiatan lain saat menggunakan gadget				
3	Ketika saya menemukan hal menarik saat menonton konten/ video digadget, saya mencoba melakukan yang sama seperti di konten/video				
4	Saya mudah bosan sedang ketika mengakses gadget				
5	Saya bisa melakukan kegiatan lain ketika sedang menggunakan gadget				
6	Saya menggunakan gadget untuk memperoleh informasi yang saya butuhkan				

7	Saya menggunakan gadget karena banyak informasi tentang hobby				
8	Saya tidak suka diganggu ketika sedang mengakses gadget				
9	9. Saya menggunakan gadget lebih banyak pada konten/video seperti Tiktok, YouTube dan Game, dari pada untuk belajar				
10	Saya lebih cenderung membaca buku pelajaran daripada menggunakan gadget				
11	Saya lebih konsentrasi belajar tidak jika menggunakan gadget				
12	Saya males mengikuti tren/ hal yang menarik saat menonton konten/video digadget				
13	Dengan adanya gadget saya menjadi malas belajar				
14	Saya dalam sehari mengakses gadget lebih dari 2 jam				
15	Saya menggunakan gadget lebih dari 30 menit dalam satu waktu				
16	Saya tidak bisa menahan keinginan untuk memeriksa gadget				
17	Saya bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 4 kali dalam sehari				
18	Dengan gadget saya dapat memahami informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah dengan mudah				
19	Membatasi diri untuk mengakses gadget tidak lebih dari 2 jam dalam sehari				
20	Saya menggunakan gadget hanya 5 menit dalam satu waktu				
21	Saya menggunakan gadget pada waktu tertentu				

22	Saya menggunakan gadget kurang dari 3 kali dalam sehari				
23	Saya menggunakan gadget dengan waktu yang lama				
24	Saya menggunakan gadget lebih dari 1 jam dalam satu waktu				
25	Dengan adanya gadget memudahkan saya dalam membuat copy ujian				
26	Ketika menggunakan gadget saya tidak menentukan batasan waktu				
27	Saya bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 4 kali dalam seminggu				
28	.Saya tidak pernah menghabiskan waktu 3 jam dalam sehari untuk mengakses gadget				
29	Saya menggunakan gadget 30 menit dalam waktu satu				
30	Saya memanfaatkan gadget keberbagai hal positif dalam kehidupan				
31	Saya bisa menahan untuk tidak memeriksa gadget				
32	Saya mengatur waktu penggunaan gadget				

Skala konsep diri

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Saya mampu hidup mandiri				
2	Saya orang yang peduli dan suka menolong				
3	Saya bisa mencapai apa saya yang inginkan				
4	Saya semangat berjuang demi masa depan				
5	Saya selalu paham atas apa yang terjadi pada hidup saya				

6	Saya bangga dan bahagia terhadap kondisi fisik				
7	Saya merasa bodoh dibandingkan teman-teman				
8	Saya suka melamun				
9	Saya minder ketika melakukan sesuatu				
10	Kadang saya letih dan malas untuk menggapai masa depan				
11	Saya selalu menyalahkan orang lain jika ada yang kurang dalam diri saya				
12	Saya tidak percaya diri dengan kondisi fisik seperti ini				
13	Saya teliti dalam mengerjakan suatu tugas				
14	Saya orang yang selalu menepati janji				
15	Keterbatasan yang saya miliki bukan penghalang untuk bisa sukses				
16	Saya yakin dan optimis akan masa depan				
17	Saya menjadikan kelemahan sebagai pelajaran untuk dapat berkembang lebih baik				
18	Saya bersyukur dengan kehidupan sekolah saat ini				
19	Saya ceroboh ketika melakukan sesuatu				
20	Saya suka mengelak dan berbohong				
21	Saya mudah putus asa				
22	Saya kurang yakin dan optimis dengan masa depan				
23	Saya sering mengulangi kesalahan yang sama				
24	Saya kurang nyaman dengan kehidupan saat ini				
25	Saya akan lebih suka belajar dengan santai				
26	Akhlik yang saya miliki kurang baik				
27	Saya memiliki akhlak yang baik				

Lampiran 2 skala penelitian setelah uji coba

Identitas responden

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengerjaan

Berikut adalah sejumlah pernyataan mengenai perilaku yang pernah atau bisa muncul pada diri anda. Anda di minta untuk memberikan tanggapan atas pernyataan – pernyataan tersebut dengan cara memilih salah satu jawaban sebagaimana dijelaskan pada petunjuk cara mengerjakan. Sebelum memilih, bacalah dengan cermat setiap pernyataan kemudian pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda. Berikut adalah petunjuknya :

1. Tulislah identitas anda di sudut kiri atas pada lembar petunjuk cara mengerjakan
2. Usahakan agar semua pernyataan terjawab dan tidak ada yang terlewatkan
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia pada lembar jawaban :

SS = Sangat Sesuai

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

4. Jawaban anda akan di rahasiakan. Saya menjamin kerahasiaan identitas dan jawaban anda, oleh karena itu kejujuran dan kesungguhan anda sangat saya harapkan agar penelitian ini akurat, saya sampaikan terima kasih.

Skala hubungan interpersonal

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Saya menceritakan perasaan yang saya rasakan kepada teman				
2	Saya senang memberikan saran kepada teman yang kesulitan				
3	Saya ikut merasakan kesedihan teman				

4	Saya mengetahui gerak gerik teman saya jika ada masalah				
5	Saya memberikan semangat kepada teman yang mendapatkan nilai rendah dalam ulangan				
6	Saya lebih suka memendam perasaan dari pada bercerita sama teman				
7	Saya malas memberikan tanggapan saat berdiskusi				
8	Saya menjauhi teman yang mengalami kesulitan				
9	Saya menertawakan teman yang mendapatkan nilai buruk				
10	Saya mengucapkan terimakasih kepada teman yang sudah membantu				
11	Saya mengucapkan selamat kepada teman yang meraih prestasi				
12	Saya tidak memilih-milih teman dalam pergaulan				
13	Saya berusaha bersikap baik walaupun ada masalah dengan orang lain				
14	Saya memusuhi teman yang berbeda pendapat				
15	Saya selalu menyalahkan teman yang tidak menyelesaikan tugas kelompok dengan baik				
16	Saya mengejek teman yang gagal meraih prestasi				
17	Saya hanya mau berteman dengan teman yang pintar				
18	Saya suka bertukar pendapat untuk menyelesaikan suatu masalah				
19	Saya tidak bisa bertukar pendapat dengan orang lain				
20	Saya dapat menerima masukan orang lain				
21	Saya suka meremehkan perkataan orang lain				
22	Saya ikut senang saat teman menang lomba				
23	Saya tidak suka melihat teman menang lomba				
24	Saya mengerti bagaimana perasaan teman saat sedih dan senang				
25	Saya tidak peduli dengan perasaan teman				
26	Saya memberi saran yang membangun tanpa merendahkan pada yang teman sedang kebingungan				
27	Saya tidak pernah mengucapkan selamat kesuksesan teman atas				

28	Saya menghargai pendapat teman yang berbeda				
29	Saya malas mendengarkan teman yang tidak sependapat				
30	Saya akan merespon dengan baik jika dimintai bantuan oleh teman				
31	Saya tidak memberi hadiah kepada teman yang menang lomba				
32	Saya tidak membeda-bedakan teman dalam mengerjakan tugas kelompok				
33	Saya senang memaksa teman mengerjakan tugas bersama				

Skala intensitas penggunaan gadget

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Saya mengakses gadget				
2	Saya tidak bisa fokus dengan kegiatan lain saat menggunakan gadget				
3	Saya menggunakan gadget untuk memperoleh informasi yang saya butuhkan				
4	Saya menggunakan gadget karena banyak informasi tentang hobby				
5	Saya menggunakan gadget lebih banyak pada konten/video seperti Tiktok, YouTube dan Game, daripada untuk belajar				
6	Saya lebih cenderung membaca buku pelajaran daripada menggunakan gadget				
7	Saya lebih konsentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget				
8	Saya males mengikuti tren/ hal yang menarik saat menonton konten/video digadget				
9	Dengan adanya gadget saya menjadi malas belajar				
10	Saya dalam sehari mengakses gadget lebih dari 2 jam				
11	Saya menggunakan gadget lebih dari 30 menit dalam satu waktu				
12	Saya tidak bisa menahan keinginan untuk memeriksa gadget				

13	Saya bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 4 kali dalam sehari				
14	Dengan gadget saya dapat memahami informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah dengan mudah				
15	Membatasi diri untuk mengakses gadget tidak lebih dari 2 jam dalam sehari				
16	Saya menggunakan gadget hanya 5 menit dalam satu waktu				
17	Saya menggunakan gadget pada waktu tertentu				
18	Saya menggunakan gadget dengan waktu yang lama				
19	Saya menggunakan gadget lebih dari 1 jam dalam satu waktu				
20	Ketika menggunakan gadget saya tidak menentukan batasan waktu				
21	Saya bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 4 kali dalam seminggu				
22	Saya tidak pernah menghabiskan waktu 3 jam dalam sehari untuk mengakses gadget				
23	Saya memanfaatkan gadget keberbagai hal positif dalam kehidupan				
24	Saya bisa menahan untuk tidak memeriksa gadget				
25	Saya mengatur waktu penggunaan gadget				

Skala konsep diri

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Saya orang yang peduli dan suka menolong				
2	Saya bisa mencapai apa yang saya inginkan				
3	Saya semangat berjuang demi masa depan				
4	Saya selalu paham atas apa yang terjadi pada hidup saya				
5	Saya bangga dan bahagia terhadap kondisi fisik				
6	Saya merasa bodoh dibandingkan teman-teman				
7	Saya suka melamun				

8	Saya minder ketika melakuka sesuatu				
9	Kadang saya letih dan malas untuk menggapai masa depan				
10	Saya tidak percaya diri dengan kondisi fisik seperti ini				
11	Saya teliti dalam menggerjakan suatu tugas				
12	Keterbatasan yang saya miliki bukan penghalang untuk bisa sukses				
13	Saya yakin dan optimis akan masa depan				
14	Saya menjadikan kelemahan sebagai pelajaran untuk dapat berkembang lebih baik				
15	Saya bersyukur dengan kehidupan sekolah saat ini				
16	Saya ceroboh ketika melakukan sesuatu				
17	Saya suka mengelak dan berbohong				
18	Saya mudah putus asa				
19	Saya kurang yakin dan optimis dengan masa depan				
20	Saya sering mengulangi kesalahan yang sama				
21	Akhlak yang saya miliki kurang baik				
22	Saya memiliki akhlak yang baik				

Lampiran 3 hasil uji validasi dan reliabilitas skala hubungan interpersonal

Uji validitas semua aitem

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AITEM01	122.26	169.998	.420	.	.930
AITEM02	121.58	171.518	.439	.	.929
AITEM03	121.90	172.757	.408	.	.930
AITEM04	121.94	172.196	.416	.	.929
AITEM05	121.74	169.065	.532	.	.928
AITEM06	122.74	169.731	.350	.	.931
AITEM07	122.00	163.400	.606	.	.928

AITEM08	121.65	170.103	.546	.	.928
AITEM09	122.06	174.596	.278	.	.930
AITEM10	121.52	167.525	.713	.	.927
AITEM11	122.06	176.329	.232	.	.931
AITEM12	121.26	170.665	.677	.	.928
AITEM13	121.39	168.112	.627	.	.928
AITEM14	121.61	167.112	.577	.	.928
AITEM15	121.77	168.247	.594	.	.928
AITEM16	121.65	168.103	.567	.	.928
AITEM17	122.16	170.073	.449	.	.929
AITEM18	121.55	163.389	.732	.	.926
AITEM19	121.65	168.437	.598	.	.928
AITEM20	122.23	174.047	.281	.	.931
AITEM21	121.87	171.116	.510	.	.929
AITEM22	121.94	171.396	.473	.	.929
AITEM23	121.84	168.073	.637	.	.928
AITEM24	121.61	165.845	.759	.	.926
AITEM25	121.52	169.925	.546	.	.928
AITEM26	121.61	165.912	.755	.	.926
AITEM27	121.84	169.940	.469	.	.929
AITEM28	121.65	166.703	.710	.	.927
AITEM29	121.90	170.557	.579	.	.928
AITEM30	121.84	168.140	.578	.	.928
AITEM31	121.97	166.766	.690	.	.927
AITEM32	121.90	167.224	.672	.	.927
AITEM33	121.71	165.413	.690	.	.927
AITEM34	123.00	180.533	-.128	.	.936
AITEM35	122.39	175.445	.129	.	.932
AITEM36	122.55	172.656	.323	.	.930
AITEM37	121.81	167.895	.631	.	.928
AITEM38	122.26	172.798	.195	.	.933
AITEM39	122.23	173.914	.213	.	.932
AITEM40	122.13	168.783	.500	.	.929

Reliabilitas semua aitem

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.931	.936	40

Reliabilitas setelah gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.944	.947	33

Validitas setelah gugur

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AITEM01	103.26	151.665	.377	.	.945
AITEM02	102.58	152.318	.442	.	.944
AITEM03	102.90	152.624	.483	.	.944
AITEM04	102.94	152.662	.442	.	.944
AITEM05	102.74	149.798	.548	.	.943
AITEM06	103.74	151.398	.315	.	.946
AITEM07	103.00	143.933	.643	.	.942
AITEM08	102.65	151.703	.496	.	.943
AITEM10	102.52	148.791	.699	.	.942
AITEM12	102.26	151.465	.687	.	.942
AITEM13	102.39	148.645	.662	.	.942
AITEM14	102.61	149.112	.523	.	.943
AITEM15	102.77	148.847	.623	.	.942
AITEM16	102.65	149.437	.549	.	.943
AITEM17	103.16	150.406	.485	.	.944

AITEM18	102.55	143.989	.772	.	.941
AITEM19	102.65	149.837	.572	.	.943
AITEM21	102.87	151.849	.521	.	.943
AITEM22	102.94	152.862	.426	.	.944
AITEM23	102.84	148.540	.678	.	.942
AITEM24	102.61	147.178	.749	.	.941
AITEM25	102.52	151.258	.517	.	.943
AITEM26	102.61	146.712	.781	.	.941
AITEM27	102.84	149.940	.528	.	.943
AITEM28	102.65	147.770	.714	.	.941
AITEM29	102.90	151.224	.599	.	.943
AITEM30	102.84	148.940	.593	.	.943
AITEM31	102.97	147.432	.720	.	.941
AITEM32	102.90	148.224	.679	.	.942
AITEM33	102.71	146.146	.719	.	.941
AITEM36	103.55	153.789	.300	.	.945
AITEM37	102.81	149.028	.626	.	.942
AITEM40	103.13	149.649	.507	.	.943

Lampiran 4 hasil uji validasi dan reliabilitas skala Intensitas penggunaan gadget

Validitas semua aitem

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AITEM01	77.52	104.391	.634	.	.857
AITEM02	78.48	109.191	.436	.	.862
AITEM03	78.16	111.273	.234	.	.867
AITEM04	77.42	117.652	-.191	.	.875
AITEM05	77.68	113.159	.080	.	.871
AITEM06	77.39	109.045	.374	.	.864
AITEM07	77.55	106.056	.484	.	.861
AITEM08	78.61	116.178	-.087	.	.875
AITEM09	78.19	108.961	.344	.	.864
AITEM10	77.71	107.413	.332	.	.865

AITEM11	77.71	106.346	.464	.	.861
AITEM12	77.68	106.026	.492	.	.860
AITEM13	78.32	107.226	.476	.	.861
AITEM14	78.65	108.703	.390	.	.863
AITEM15	78.39	102.045	.687	.	.855
AITEM16	78.23	104.714	.657	.	.857
AITEM17	78.39	105.245	.593	.	.858
AITEM18	78.48	110.858	.342	.	.864
AITEM19	77.87	105.716	.588	.	.858
AITEM20	78.52	107.458	.598	.	.859
AITEM21	77.81	107.361	.460	.	.861
AITEM22	78.26	113.465	.093	.	.870
AITEM23	78.35	106.570	.569	.	.859
AITEM24	78.23	108.847	.444	.	.862
AITEM25	77.84	112.806	.082	.	.872
AITEM26	78.00	106.933	.491	.	.861
AITEM27	78.48	106.458	.599	.	.859
AITEM28	78.52	110.258	.335	.	.864
AITEM29	78.00	115.267	-.022	.	.871
AITEM30	77.35	109.037	.366	.	.864
AITEM31	77.71	110.013	.367	.	.864
AITEM32	77.52	103.458	.657	.	.856

Reliabilitas semua aitem

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.867	.868	32

Reliabilitas setelah gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.902	.903	25

Validitas setelah gugur

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AITEM01	59.65	97.037	.640	.	.895
AITEM02	60.61	101.978	.419	.	.900
AITEM06	59.52	101.591	.375	.	.901
AITEM07	59.68	98.692	.486	.	.899
AITEM09	60.32	101.626	.338	.	.902
AITEM10	59.84	99.073	.381	.	.902
AITEM11	59.84	99.206	.452	.	.899
AITEM12	59.81	98.228	.522	.	.898
AITEM13	60.45	100.056	.463	.	.899
AITEM14	60.77	100.647	.433	.	.900
AITEM15	60.52	94.325	.720	.	.893
AITEM16	60.35	96.837	.700	.	.894
AITEM17	60.52	98.591	.549	.	.897
AITEM18	60.61	103.645	.318	.	.901
AITEM19	60.00	98.267	.598	.	.896
AITEM20	60.65	100.303	.580	.	.897
AITEM21	59.94	99.662	.481	.	.899
AITEM23	60.48	99.791	.527	.	.898
AITEM24	60.35	101.637	.428	.	.900
AITEM26	60.13	100.049	.459	.	.899
AITEM27	60.61	98.378	.656	.	.895
AITEM28	60.65	102.570	.352	.	.901

AITEM30	59.48	101.725	.358	.	.901
AITEM31	59.84	101.273	.469	.	.899
AITEM32	59.65	96.170	.660	.	.894

Lampiran 5 Hasil uji validasi dan reliabilitas skala konsep diri

Validitas semua aitem

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AITEM01	74.68	104.559	.059	.	.883
AITEM02	74.45	100.656	.496	.	.873
AITEM03	74.42	100.252	.466	.	.873
AITEM04	74.10	99.157	.702	.	.870
AITEM05	74.45	94.856	.664	.	.867
AITEM06	74.61	93.645	.763	.	.865
AITEM07	75.10	95.290	.564	.	.870
AITEM08	75.29	95.346	.553	.	.870
AITEM09	75.55	92.723	.757	.	.864
AITEM10	75.39	95.378	.586	.	.869
AITEM11	74.45	102.189	.252	.	.878
AITEM12	75.00	94.533	.626	.	.868
AITEM13	74.90	100.157	.374	.	.875
AITEM14	74.81	104.295	.189	.	.878
AITEM15	74.55	99.056	.389	.	.875
AITEM16	74.42	97.585	.511	.	.872
AITEM17	74.45	96.389	.485	.	.872
AITEM18	74.35	97.503	.626	.	.870
AITEM19	75.35	97.570	.574	.	.870
AITEM20	74.81	100.695	.369	.	.875
AITEM21	75.13	91.049	.815	.	.862
AITEM22	74.94	93.396	.752	.	.865
AITEM23	75.26	95.998	.638	.	.868
AITEM24	75.55	120.123	-.715	.	.906
AITEM25	74.87	108.849	-.253	.	.886

AITEM26	74.94	100.596	.335	.	.876
AITEM27	75.48	99.525	.330	.	.877

Reliabilitas semua aitem

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.878	.880	27

Reliabilitas sesudah gugur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.920	.922	22

Validitas setelah gugur

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AITEM02	60.10	108.690	.478	.	.919
AITEM03	60.06	108.462	.435	.	.919
AITEM04	59.74	106.931	.704	.	.916
AITEM05	60.10	102.490	.664	.	.915
AITEM06	60.26	101.398	.752	.	.913
AITEM07	60.74	102.998	.561	.	.917
AITEM08	60.94	102.396	.587	.	.916
AITEM09	61.19	99.761	.787	.	.912
AITEM10	61.03	102.299	.630	.	.915
AITEM12	60.65	102.637	.597	.	.916
AITEM13	60.55	108.256	.356	.	.921

AITEM15	60.19	106.695	.398	.	.920
AITEM16	60.06	104.929	.536	.	.917
AITEM17	60.10	104.024	.488	.	.919
AITEM18	60.00	104.867	.654	.	.916
AITEM19	61.00	105.200	.581	.	.917
AITEM20	60.45	108.123	.400	.	.920
AITEM21	60.77	97.981	.847	.	.910
AITEM22	60.58	100.985	.750	.	.913
AITEM23	60.90	103.424	.654	.	.915
AITEM26	60.58	108.518	.331	.	.921
AITEM27	61.13	107.716	.309	.	.923

Lampiran 6 Hasil Uji Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hubungan interpersonal	216	86	113	97.63	6.151
Intensitas Penggunaan Gadget	216	39	79	61.68	9.856
Konsep Diri	216	42	88	65.78	7.816
Valid N (listwise)	216				

Kategori Hubungan Interpersonal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	25	11.6	11.6	11.6
	SEDANG	156	72.2	72.2	83.8
	TINGGI	35	16.2	16.2	100.0
	Total	216	100.0	100.0	

Kategori Intensitas Penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	39	18.1	18.1	18.1
	SEDANG	118	54.6	54.6	72.7
	TINGGI	59	27.3	27.3	100.0

Total	216	100.0	100.0
-------	-----	-------	-------

Kategori Konsip Diri

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	27	12.5	12.5	12.5
	SEDANG	143	66.2	66.2	78.7
	TINGGI	46	21.3	21.3	100.0
Total		216	100.0	100.0	

Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		216
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.40208428
Most Extreme Differences	Absolute	.051
	Positive	.032
	Negative	-.051
Test Statistic		.051
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 8 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hubungan interpersonal *	Between Groups	(Combined)	7921.746	36	220.048	185.480	.000
		Linearity	7870.932	1	7870.932	6634.444	.000

Penggunaan Gadget	Deviation from Linearity	50.813	35	1.452	1.224	.199
	Within Groups	212.361	179	1.186		
	Total	8134.106	215			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hubungan interpersonal * Konsep Diri	Between Groups	(Combined)	2386.721	36	66.298	2.065	.001
		Linearity	1530.636	1	1530.636	47.671	.000
		Deviation from Linearity	856.085	35	24.460	.762	.828
	Within Groups	5747.386	179	32.108			
	Total	8134.106	215				

Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis

Correlations

		Hubungan interpersonal	Intensitas Penggunaan Gadget
Hubungan interpersonal	Pearson Correlation	1	-.984**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	216	216
Intensitas Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	-.984**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	216	216

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		Hubungan interpersonal	Konsep Diri
Hubungan interpersonal	Pearson Correlation	1	.434**
	Sig. (2-tailed)		.000

	N	216	216
Konsep Diri	Pearson Correlation	.434**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	216	216

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.998 ^a	.996	.996	.404	.996	24815.725	2	213	.000

a. Predictors: (Constant), Konsep Diri, Intensitas Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Hubungan interpersonal

Lampiran 10 Total Skor Responden

NO	Hubungan interpersonal (Y)	Intensitas Penggunaan Gadget (X1)	Konsep Diri (X2)
1	96	69	86
2	90	73	62
3	90	75	68
4	88	74	49
5	91	71	58
6	89	73	50
7	92	71	64
8	91	75	70
9	95	68	76
10	95	68	74
11	88	75	52
12	91	74	71
13	93	69	65
14	90	74	61
15	89	73	52
16	93	70	69
17	90	72	61

18	91	73	68
19	92	72	70
20	94	67	60
21	94	68	71
22	92	71	63
23	91	74	71
24	93	72	75
25	89	75	55
26	90	72	59
27	86	76	42
28	92	70	64
29	90	74	59
30	90	73	58
31	89	73	52
32	93	69	66
33	90	74	65
34	95	70	79
35	87	79	57
36	90	73	61
37	94	69	73
38	94	69	71
39	91	73	64
40	92	72	68
41	90	73	58
42	92	75	81
43	94	69	67
44	91	74	67
45	92	71	64
46	94	71	76
47	94	70	77
48	91	73	65
49	92	72	63
50	91	71	56
51	89	75	55
52	94	71	74
53	91	73	66
54	91	74	65
55	91	71	54
56	93	72	74

57	93	66	51
58	92	69	57
59	94	68	66
60	91	72	61
61	90	75	67
62	92	70	62
63	93	70	66
64	95	67	70
65	93	67	55
66	93	73	78
67	92	70	65
68	92	71	65
69	88	79	68
70	91	72	66
71	91	71	58
72	91	71	61
73	93	71	74
74	94	69	71
75	94	70	72
76	94	69	73
77	91	73	65
78	93	70	67
79	92	70	62
80	91	72	65
81	94	67	61
82	89	75	56
83	90	73	61
84	91	73	67
85	89	75	62
86	91	72	58
87	95	66	65
88	94	67	65
89	94	70	79
90	93	70	64
91	102	51	53
92	96	62	56
93	87	76	51
94	104	51	63
95	104	52	68

96	100	55	52
97	101	54	58
98	100	59	68
99	105	53	82
100	98	61	67
101	103	54	75
102	99	59	64
103	104	52	69
104	104	52	65
105	98	64	74
106	98	64	77
107	102	56	74
108	101	58	74
109	96	63	62
110	96	65	67
111	95	66	58
112	101	55	58
113	105	52	76
114	95	65	61
115	92	68	53
116	105	50	71
117	97	61	59
118	98	59	57
119	104	52	75
120	106	53	88
121	110	44	77
122	97	62	62
123	99	59	68
124	105	49	64
125	107	47	67
126	103	55	73
127	102	55	70
128	102	55	70
129	105	47	62
130	101	55	63
131	101	56	66
132	97	61	62
133	97	60	54
134	103	52	64

135	102	55	66
136	102	54	65
137	103	55	72
138	106	48	68
139	102	57	76
140	96	63	60
141	99	58	60
142	101	56	65
143	96	62	54
144	102	54	64
145	102	54	66
146	97	62	61
147	100	59	69
148	102	53	58
149	98	61	60
150	102	53	64
151	103	51	60
152	105	51	73
153	100	57	65
154	106	49	73
155	106	48	74
156	101	55	60
157	107	46	65
158	98	58	54
159	95	65	59
160	104	52	67
161	99	56	54
162	104	49	56
163	96	62	56
164	97	63	67
165	100	56	53
166	105	46	59
167	109	44	70
168	106	48	68
169	106	51	79
170	109	43	71
171	97	62	66
172	103	53	70
173	103	53	68

174	104	51	70
175	105	50	73
176	98	61	64
177	109	48	88
178	103	53	78
179	102	56	71
180	99	61	70
181	111	40	76
182	103	50	57
183	108	47	75
184	107	49	79
185	97	61	58
186	107	48	76
187	103	55	70
188	102	54	68
189	103	54	72
190	105	51	74
191	100	59	70
192	108	46	75
193	99	59	63
194	99	60	65
195	107	50	80
196	106	49	71
197	107	48	77
198	97	61	65
199	100	57	67
200	98	62	65
201	109	44	74
202	109	43	71
203	110	41	68
204	104	52	69
205	113	39	79
206	103	55	74
207	103	48	56
208	107	44	59
209	100	56	56
210	99	57	58
211	107	46	69
212	96	62	58

213	100	56	61
214	100	56	61
215	100	56	68
216	95	67	75

Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Junaidah Fathiyati
 Tempat, Tanggal Lahir : Kudus, 19 Januari 2002
 Alamat : Mijen Kaliwungu Kudus
 Jenis Kelamin : Perempuan
 No Handphone : 087888195412
 Agama : Islam
 Email : junnaida308@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- a. Pendidikan Formal
 1. MI Ma'rifatul Ulum 02 Mijen
 2. MTS Mu'allimat NU Kudus
 3. MA Mu'allimat NU Kudus
- b. Pendidikan non Formal
 1. Ma'had Mu'allimat NU Kudus

